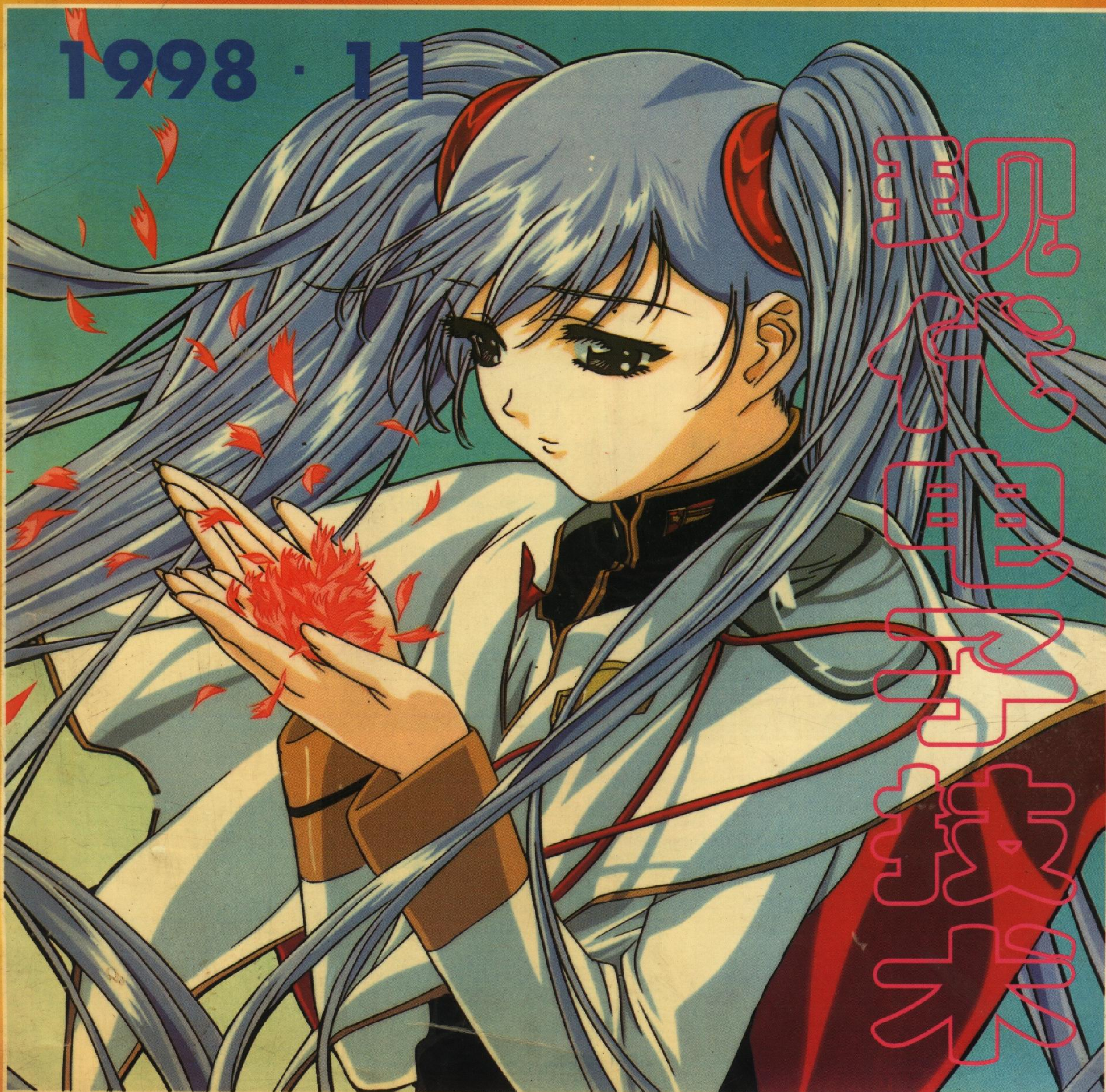
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： VR战士3 反世嘉拉力2 即将登陆DC
攻略 格斗之王·京 梦幻骑士



玛鲁王国之人偶公主

机种：PS　类型：RPG　厂商：日本一SOFTWARE　媒体：CD-ROM

游戏的主角是可以和人偶心灵相通的少女格露内特，而舞台则是由草原、森林、火山以及极寒的雪原所组成的玛鲁王国。除主人公外，还将有大量富有个性的人物登场，本作总体难度较低，气氛轻松愉快，是款极具娱乐性的游戏！



卷首语

十一月，对于日本的游戏业界来说，无疑是十分重要的，因为有一台可能主导业界命运的主机在本月内在世人面前亮相。而对于我刊来说，亦有不一般的意义。明年将步入本世纪的尾声，我刊却想在如此重要的时刻构造一个新的开始。从一九九九年起，《电子游戏与电脑游戏》将以新的面貌出现。为了使我刊更符合当前读者的需求，为了使我刊更具实用性及观赏性以回报一贯支持我们的读者，此次我们将举办了一个“读者问卷调查”活动。望读者踊跃参加，因为你们才是杂志的真正主人。

除此之外，十一月我们还有一个重要的举措：酝酿许久的《格斗秘笈》终于上市！她是我们长期劳动的结果（前后整体更改两次，推倒了数个本已成熟的方案），亦是我们最初理想的实际体现。我们无权说这本书是最好的，但她毕竟包含着我们所想到过的、所思考过的，以及被感动过的一切，因此本书的每一页绝对都是认真的。我们真心希望读者们能够认可我们此次的努力，让《格斗秘笈》真正成为连接我们这些热血闯关族的桥梁。

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆漫园 COMIC PARK

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆电脑宝岛 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位：陕西省电子技术情报站
主编：张忠智
执行主编：张建军
策划总监：冠文
责任编辑：BLUE
美术编辑：陈世杰
编辑出版：陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址：西安市雁塔路南段11号
邮编：710054
广告业务及咨询电话：029－7809070
印刷：西安新华印刷厂
刊号：CN61－1224/TN　ISSN 1004－373X
广告登记证号：陕工商广字01－036号
定价 6.50元

重要启示

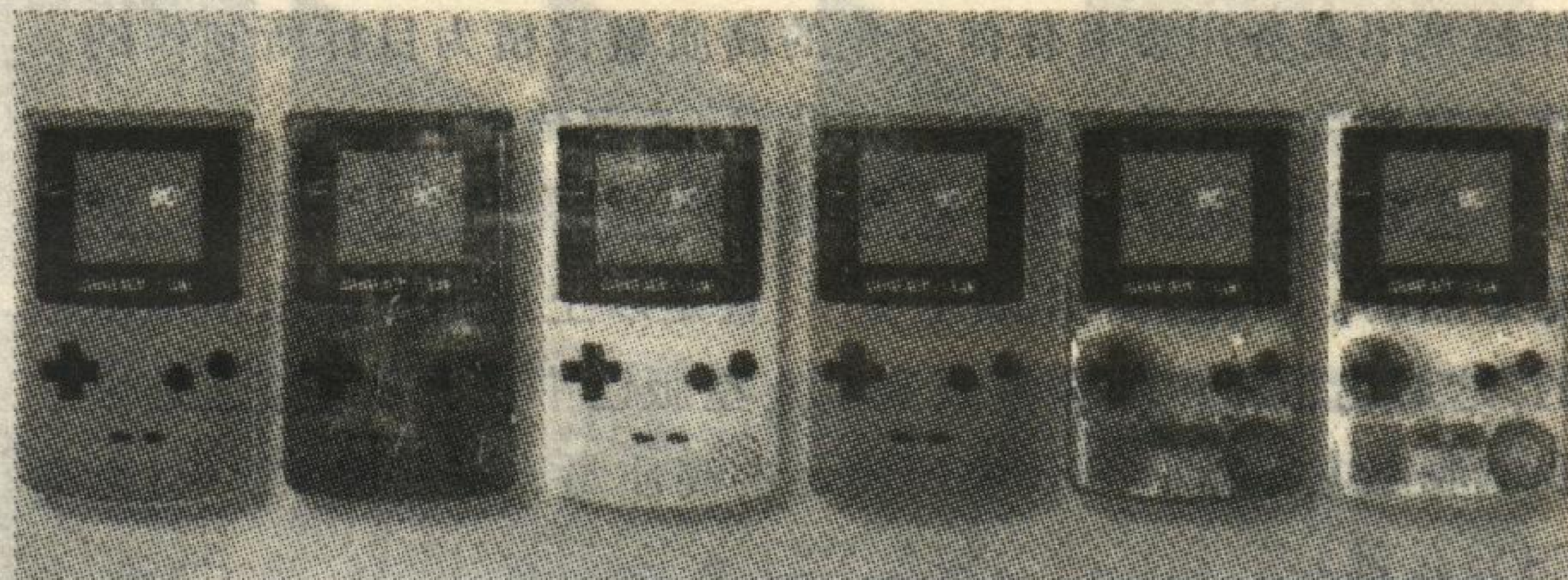
本杂志因发行量增大，广告业务也日渐增多，所以敬请所有广告客户能够及时与我社广告部联系，以免延误。广告咨询电话为：029－7809070。

游戏业界 新闻摘要

NEWS DIGEST



关于彩色 GB 的 7 个迷



上期在本刊首次刊登了任天堂彩色 GB 的画面照片。对其华丽的画面,有许多人都感到吃惊不小。本期将刊登关于彩色 GB 的几个基础问题。是直接由任天堂本公司那里得到回答的,请大家认真读读。

另外在右边的照片是彩色 GB 的照片。有红、蓝、紫、黄、透明紫和透明色 6 种颜色。到了开始销售的时候要买哪种颜色呢?大家看看照片再考虑吧。

关于彩色 GB 的情报我们已经公布了不少,不知道 GB 迷们是否满意?本刊还将在今后继续关注彩色 GB 的新情报。

通信对战是如何来进行的呢?

以前曾有过传闻,在彩色 GB 中装配了红外线通信系统,因此,彩色 GB 可进行的对战游戏全部是靠红外线通信来玩的,这一消息属实吗?

"基本上还是使用原有的通信电线进行游戏。但是如果说到关于日后将发售的软件,或许会出现不用通信电线而使用红外线通信的对战游戏。不过并不是说所有的都变为红外线通信。"(任天堂广报)

这样看无论是电线还是红外线,都是由软件所决定的。

与主机同时发售的软件两种吗?

由任天堂开发的"玛丽奥 2——被盗的财宝"和"俄罗斯方块 DX"两张软件发售,这是目前得到的所有消息。但是,与主机同时发售的软件只有两种吗? 任天堂之外的制作者是否会与主机同时发售软件呢?

"与主机同时发售的软件由任天堂发售的只有两种。别的社虽不会同时发售,但在近期也会有数种面世。"(任天堂广报)

到底会有什么样的软件出现呢?我们拭目以待。

Pocket Camera 和彩色打印的对应版会出现吗?

最近 GB 专用的 Pocket Camera 和 Pocket Print 很受人欢迎。与这些颜色相对应的版本(可彩色摄影并印刷类型)会出现吗?或者还是在计划之中?

"嗯,很遗憾,并没有发售可彩色摄影或打印的 Pocket Camera、Pocket Print 的予定。"(任天堂广报)

哎,到底还是……,对于一直期盼的我们来说不是种遗憾吗?

今后只有对应彩色的软件吗?

以前的 GB 专用的软件在彩色 GB 上也可以安心的玩(只是与彩色对应色数少)。但是今后只能用彩色 GB 来玩的"彩色专用软件"会出现吗?

"原来的 GB 专用软件将会向彩色 GB 或 GB 两者对应的方向转移,但是只能用彩色 GB 玩的软件是否开发现在还未定。"

GB 的爱好者可以耐心等待了。

过去的名作针对彩色 GB 会重新制作吗?

在彩色 GB 上出场的"撒尔达的传说 梦幻岛(暂用名)"是复制 GB 的彩色 GB 专用的重要作品。今后也会有象这样的过去名作再次复活吗?

"实际上是有的。但是现阶段,象题目等具体的情况还是不能说。"(任天堂广报)

噢,请大家等待吧!

首次出厂的台数大约为多少?

彩色 GB 首次出产的台数有多少?还有,月产会有多少呢?

"关于首次出产的台数在现阶段还不能说,从 11 月起调整为每月生产 100 万台。"

予计月产 100 万台。这可是个了不起的数字,这样就不会有供不应求的情况了。

FC 软件的移植简单!?

对于彩色 GB, FC 软件可以简单移植……虽然有这样的传说,但这是真的吗?请确认一下。

"对于 FC 的游戏,是可以简单容易地移植的。而且'玛丽医生'是 FC 和当时的 GB 同时发售的。由 FC 到 GB,虽然说简单有些用词不当,但移植起来还是容易的,因此关于彩色 GB 也可以说是一样的。"(任天堂广报)

果然,这样一来,今后 FC 的名作也可以移植到彩色 GB 上了。



Dreamcast 的 2 个新游戏！“VR 3”&“世嘉拉力 2”登场

世嘉预定于 11 月 20 日出售新主机——Dreamcast。以“SONIC ADVENTURE”打头，而其它那些被广大玩家期待的游戏目前正在开发中，这次公布的是两款大家最希望移植的作品。

游戏名称即“VR 战士 3”和“世嘉拉力 2”。理所当然，这是以调查问卷形式博得众人喜爱的格斗游戏和赛车游戏。价格虽然未定，但是已定于今年年末出售。当然，那不是单单的移植。“世嘉拉力 2”除了跑道及赛车种类大幅增加之外，使用内置解调器进行通讯对战，这将是一大改进。此外还追加了新模式。“两个软件都是以业务用没有任何变化的高质量移植为目标所制作的。请大家期待软件的上市吧。”(世嘉 CS 宣传部)

现在，还未确定是否要在“VR 战士 3”中注入新要素，期待是必然的。可是，“VR 战士 3”一直是以土星用软件来预定出售的，这回出售将以何种形式呢?“土星版已中止开发了。这是由于我们判断它不能达到玩家所满足的高质量，非常抱歉。”(世嘉 CS 宣传部)

真遗憾……尽管如此，这两个游戏，在年内还是可以用 Dreamcast 玩的，期待高质量的 GAME 登场。



↑「世嘉拉力 2」此画面也是街机版，已经明显地追加了新跑道及独创模式。

↑「VR 战士 3」的移植终于确定了。不过，这是街机版的画面，真希望早些见到 Dreamcast 版啊！



世嘉正式公布 Dreamcast 押后推出

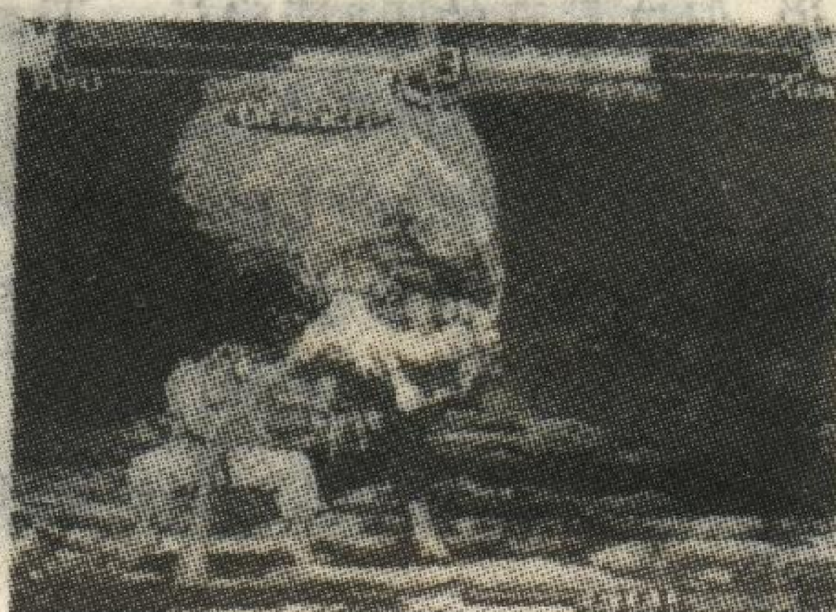
在《SONIC ADVENTURE》发表会的时候，日本游戏杂志编辑就曾向世嘉社长问到 Dreamcast 会否延期推出。终于，世嘉在 9 月 22 日发表 Dreamcast 将会押后一星期，即在 11 月 27 日才推出。其实舞后推出在游戏业界已是屡见不鲜的事情，每次抽后对那件产品的销售都会造成压力。以这次 Dreamcast 押后来说，由于年近日本新年，一般来说世嘉都需要在 11 月推出 Dreamcast，否则就不会有足够时间将主机分发到全国各地去销售，较难制造热潮。而且，新年前也是日本公司分红的日子，如果太迟推出的话，便不能配合这个消费的黄金时期。另外，日本人在新年期间大小店铺都会关门，消费活动都会冷却下来，押后推出无形中令 Dreamcast 的销售时间缩短，等到放假回来，他们有没有那各上热忱去买新主机也成疑问，这肯定会为 Dreamcast 的销售造成沉重的打击。



街霸 ZERO3 PS 版 12 月登场

在今年的东京游戏展上，CAPCOM 的出展作品名单中出现了“街霸 ZERO3”PS 版，但并未同时公布有 SS 版的存在，令人觉得 CAPCOM 已放弃了 SS 的市场，而全力转向 PS 的商业收益。但是否又据此表明“街霸 ZERO3”会转而出现在 DC 上呢?







克劳德与萨菲罗斯之战再度上演

“野心之战”的街机版设计了两个隐藏人物——《FFⅦ》的主人公克劳德及蒂法，受到广泛的欢迎，为此 SQUARE 决定在 12 月推出的 PS 版再加入三名“FFⅦ”的角色：如月由绪、文森特以及“FFⅦ”中人物形象设计最成功的萨菲罗斯！除此之外，游戏本身又增加了两名原创人物——格斗家增田光司和他的助手 CLAIRANDREWS。由于早就知道此作将会出现“TOBAL”系列的迷宫模式，存在更多的隐藏人物也在预料之中，那么，是否有可能用齐所有“FFⅦ”的人物呢?





N64 加 RAM 抗战到底

9 月 6～8 日，英国伦敦举行的“欧洲电脑贸易展”中，任天堂无声息地发表了一项大事——任天堂将会为 N64 推出扩张 RAM。第一个对应扩张 RAM 的游戏会是 ACCLAIM JAPAN 的射击游戏“DUALORD 2”，今年 11 月推出，但最耐人寻味的，是扩张 RAM 暂时只会在欧美市场推出，据任天堂的发言人表示，扩张 RAM 原本是 N64DD 的辅助配件，但以盒带游戏为主的欧美市又要求 N64 有更迫力的画面，因此才会独立发售。此外，大作“萨尔达传说”将由原定的 11 月 14 日延迟一周发售。



N64DD 再次延期 了解 64DD 生产的苦衷

任天堂64DD 的发售延至明年的 6 月，现在稍稍了解一下其理由。

64DD 被发布是在 96 年的 11 月，当时是打算在 97 年中发售的，之后对应软件发表的同时发售主机也一再脱延。

现在予定发售的硬件已有了许多。笔头边上就有 Dreamcast 等。关于 Dreamcast 和 64DD 是性质相当不同的相种。"至于 Dreamcast 对应的游戏实质上是土星发售的部分，除了利用通信和加大内存之外，也并没有什么大的不同。只是画质和音质及软件处理速度提升了，而形成了很好的游戏。"(任天堂公告)

但是 64DD 方面可以写入 DISK，这是与原有的硬件极不同的特征，所有性质不同的 GAME 都可以应用。任天堂的山内博社长每次都提及这些。"质的变化"是现在所寻求的。

但是就因为是与原来不同的设想的开发，具有 64DD 特征的软件制作也很难。发售延期的原因就是"软件开发迟缓"。

特 各位玩家期盼以久的任天堂大作"赛尔达 64"不再等待 64DD 的步伐，将于今年 11 月 14 日推出其 N64 卡带。



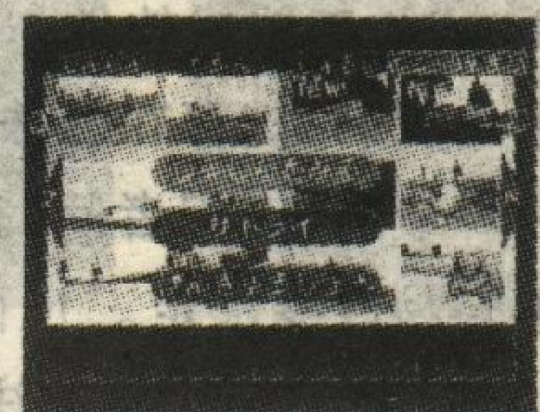


64DD 的动态

1996 年 6 月，64DD 正式发表，预定 97 年发卖。
1997 年 5 月，64DD 第一次宣布延期至 1998 年 3 月。
1997 年 11 月，64DD 第二次宣布延期至 1998 年 6～7 月。
1998 年 4 月，64DD 第三次宣布延期至 1998 年冬。
1998 年 8 月，64DD 第四次宣布延期至 1999 年 6 月。
……









新硬件大调查!

从今年后半年，开始涌现出众多新硬件。那么，用各个硬件能够玩什么样的游戏，就成为诸玩家所注目的焦点。22 家厂商回答了上述问题。

后半年所出的新硬件，共有 6 种。任天堂的 GAME BOY COLOR(10 月 21 日出售)，SNK 的 N・G POCKET(10 月下旬出售)，世嘉的 Dreamcast(11 月 20 日出售)，任天堂 64DD(1999 年 6 月预定出售)、出售日未定，SONY Computer ENTERTAINMENT (SCE)的 PS 用 PDA(便携式情报终端)，百岱的便携游戏机。那么在哪个硬件中，哪家厂商将制作出什么样的软件呢?

开发 Dreamcast 和 GAME BOY COLOR 软件的厂商较多。其主要理由是：根据其性能及市场性，普及的可能性很高。"(HUDSON 公报)

象这样，在性能、知名度方面向大众市场渗透的观点较多。而且这种观点的特征，就是 SCE 的 PDA。现在未发表的详细意见的厂商，其立场非常明显："PDA 对应并通用 PS 用软件同时处于开发中。"

6 种新硬件正在调整出售的势态。究竟哪种软件出台，眺望下国，即可进入愉快的想像境界呢!



硬件的魅力!

・GAME BOY COLOR

"从低价位和同期出售的软件影响力来看，可以预知普及台数相当多。对于过去的作品也能够比较容易地进行移植，这也是其魅力之一。"(DATA EAST 公报)

"此硬件画面美丽，给人留以深刻印象。"(ASCII 公报)

"此硬件规模不大，似乎能做出各种令人感到轻松的游戏。"(CAPCOM 公报)

・N・G POCKET

"现在正在检讨参入，希望大家注意动向。"(多数厂商)

"在 NEO GEO 用户中，也应该有敝公司的游戏迷。正在检讨硬件动向。"(DATA EAST 公报)

・Dreamcast

"根据 Dreamcast 能够占有市场的多少，我们认为，在游戏业界将逐渐出现新的局面。"(NAMCO 公报)

"这是具有将来性的、魅力四射的硬件。"(コーエー公报)

・64DD

"根据使用情况，具有变化的可能性。"(パック・イン・ソフト公报)

・PS 用 PDA

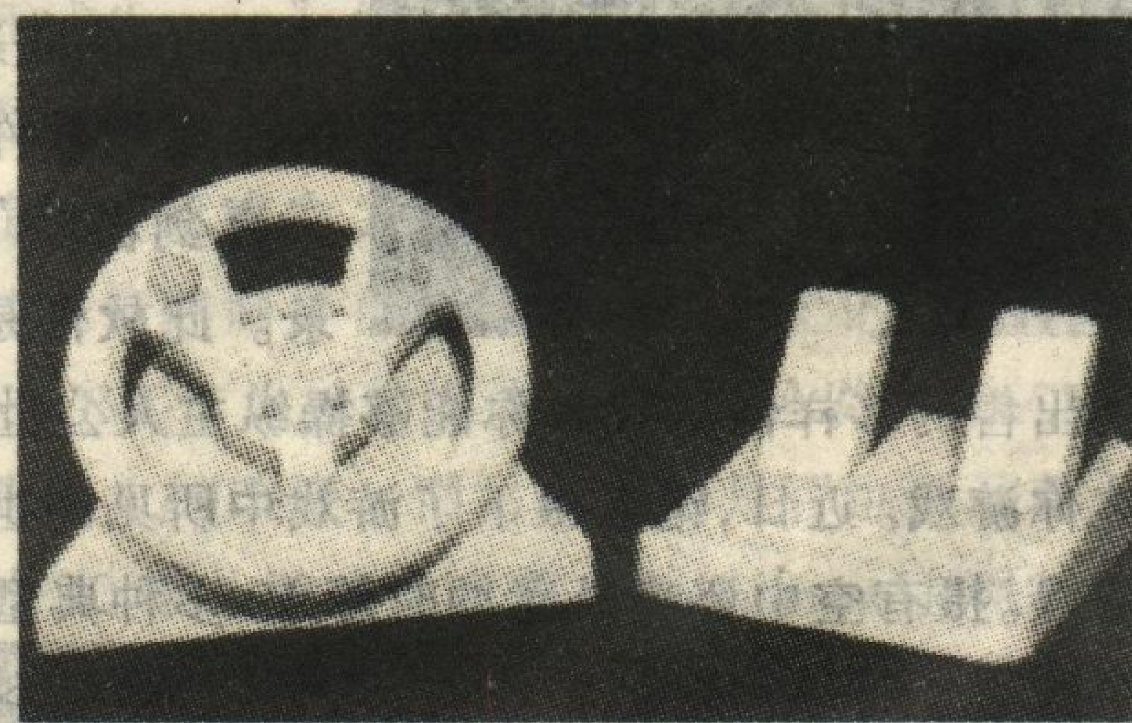
"正在摸索 PDA 的思想。魅力在于和 PS 的连动。"(ENIX 公报)

・百岱的新硬件

"软件阵容似乎变得很有趣。"(トミー公报)



赛车游戏变抢手! 具有振动的方向盘装置手柄



对爱好赛车游戏人的好消息！由オプテック发售搭载振动机能的 PS 专用的方向盘手柄"驾驶仓 BIG Shock"。这手柄具有与 Dual shock 同样的机能。对应 Dual shock 的软件用此手柄连玩的话，可以感到 2 种振动的感觉。还有，对应类似手柄的软件也可使用。用此手柄来玩 RAC 游戏，现场感会更强!



中古软件问题怎么样了!?
中古诉讼第1次回头辩论展开

游戏制造6大公司认为中古软件销售是对著作权者所有颁布权的侵害,对经营游戏连锁店(中古软件贩卖店)进行起诉。此诉讼的首回口头辩论于9月3日在大阪的地方法院召开。在口头辩论结束之后,アクト等负责被告方的ARTS(TV Game sofeware流通协会)和律师团马上发表了今后对法官的方针和对策。

首先说明一下口头辩论的进展如何。首先是原告(诉方)6大社陈述诉状。一是游戏软件是"电影的著作物",二因为是电影著作物所以有颁布权。三而且中古的销售是不正当的。然后是被告アクト方进行答辩。这是首次辩论的大致内容。经过辩论,被告方的ARTS和辩护团会见了东京及大阪的记者,发表了今后的诉讼方针。会见中的要点大致如右侧。以这些为结论的辩护团说:"关于游戏软件与别的著作物不同,应承认控制其无限制流通的权利,应存在合法的理由。"

最后,有记者问"打算和解",被告辩护团却说"我们的主旨:不轻易改变决定。"反而完全主张法庭解决。下一次答辩是11月29日,我们会一直关注!



被告方主张

- 游戏软件不当有电影著作权
- 游戏软件不应为具颁布权的电影著作物
- 颁布权是有界限的
- 全部日本法则都说明中古游戏软件是合法的
- 原告方主张没有合理性,正当性



终于到了AM展的召开!!
本次展出的是什么呢?

9月19、20两日,在东京台场的东京千叶幕张会场,最新的娱乐机会聚一堂的"Amusemet machine show(Am show)"召开了。

今年的Am show是第36回召开。由日本AM工业协会和全日本流游戏乐园设施协会主办,有73家公司出展,集结了以街机游戏为首的,各种最新型主机。其中主要展出厂家的题目在右表中。

世嘉的"SPIKE OUT"和KONAMI的"Beatmania 3rd MIX",还有CAPCOM的"超钢战记"等,在本次及引人注目。入场费为高中生以上1500日元。女性和中学生以下的孩子1000日元,如果有机会,我国的游戏迷最好去看看。

AM SHOW 游戏公司名单

游戏公司	游戏	种类
ATLUS	AMUSE VISION RIDE	SIM
SNK	SAMURAI SPIRITS 2 ASURA 斩魔传	FIG
	BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE	GSTG
	SHOCK TROOPERS 2	ACT
CAPCOM	超钢战记 KIKAIOH	FIG
	MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	PUZ
KONAMI	BEAT MANIA 3rd Mix	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION	ETC
	ELBOW NIGHT	STG
JALECO	阿修罗之刃	ACT
SEGA	STAR WARS TRILOGY ARCADE	STG
	SPIKEOUT	ACT
	The Ocean Hunter	STG
	DIRT DEVILS	RAC
	MOGRAPER	ETC
	STRESS BUSTERS	ETC
TAITO	CHAOS HEAT	STG
TECMO	DEAD OR ALIVE + +	FIG
NAMCO	DERBY QUIZ	ETC
	面具大战	STG
	Race on!	RAC
VISCO	ELEVEN BEAT WORLD TOURNAMENT	SPT
	SAINT ANDREWS OLD COURT(暂名)	SPT
	STAR SOLDIER BURNING EARTH	STG
	FLIP SHOT	ACT



土星用软件的大集合?
世嘉三四郎终于游戏化!



世嘉三四郎,以前一直负责土星用软件的CM。9月5日,进选行了以世嘉三四郎为主人公的土星用软件——"世嘉三四郎真剑游戏"的游戏画面的收录。此软件是世嘉定于10月29日出售的多样性游戏。你能够操纵主人公世嘉三四郎,玩10种迷你游戏。近日,记者摄下了游戏中所见的世嘉三四郎那多彩的姿势。摄有空中姿势及猛冲时等50多种典型动作画面。"很感激大家啊。自己能成为游戏的主人公,这是始料不及的。啊,真地很感谢大家哪。"(世嘉三四郎藤冈弘)

在迷你游戏中,当然也可以看到以前的杰作——CM。世嘉三四郎迷们,不要错过购买时机啊。



与 Dreamcast 有超强互换性的基板

——集结！NAOMI 基板揭秘与 DC 作品新阵容

NAOMI™ 传说与现实

当人们正在为 MODEL 3 基板上有多少游戏将会移植至 DC 而感到困惑时，世嘉却在今年的 AM Show 上公布了新的街机基板——NAOMI。此硬件具有不下 MODEL 3 的多边形处理能力，而价格只是后者的三分之一。有了这个极大的优点，世嘉便吸引到许多游戏厂商加入 NAOMI 的开发阵容，目前所知已有 CAPCOM、TECMO、JALECO、彩京、VISCO、TREASURE、CAVE、SAMMY 及 VIDEO SYSTEAM 等二十几家厂商，在 AM Show 上各有作品发表。

但这款新基板发表的重要意义还在于它拥有与 Dreamcast 极高的互换性，我们从下表即可看出 NAOMI 简直就是街机版的 Dreamcast。当年 NAMCO 依靠 SYSTEAM11 与 PS 的互换性成功的移植了"铁拳"、"魂之利刃"等街机大作，也为 PS 的普及作出了极大的贡献。现在世嘉拥有了 NAOMI，也意味着能以快捷而完美的移植度将一些街机大作搬上 DC 的舞台，事实上等于宣告了 DC 的作品丰富量。让我们先来看一下 NAOMI 的第一波攻势吧！

世嘉本社作品



▼与「SPIKEOUT」非常接近的一款游戏「BLOOD BULLET」(暂称)。



▼供二人同时进行的动作游戏，有一个「死亡之屋·隐密故事」的幅标题。



▼「THE HOUSE OF THE DEAD 2～ORIGINAL SIN～」。



▼舞台转为中世纪，分岐点大为强化，画面不可与前作同日而语。



▼类型不明的游戏「NAOMI DRIVE」，以碰碰车为游戏主轴。



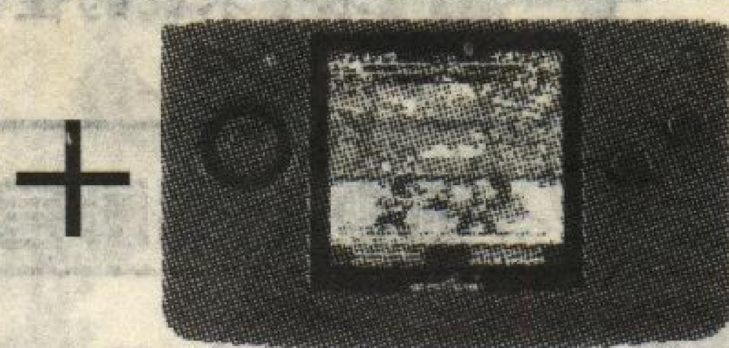
▼目前只公布了一些 DEMO 片段，画质表现令人大为吃惊。

NAOMI 的规格

项目	规格
CPU	SH4：内藏 128bit 图像晶片的 RISC CPU(动作周波数 200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
图像晶片	Power VR2
声效晶片	超级智能声效处理理器：32bit RISC CPU(64 Channel ADPCM)
主记忆体	32Mbyte
图像记忆体	16Mbyte
媒体	ROM 底板
最大同时发色数	约 1677 万色
图像表示处理机能	凹凸、雾、半透明、因应多边形距离而变换贴图效果、消除多边形轮廓、三重平衡处理、环境贴图及反射光等多种效果
游戏底板	JAMMA 视像规格
扩张机能	CD－ROM(预定)
其他机能	时钟机能

震撼之一 格斗之王'98 登陆 DC

SNK 终于公布了他们第一个真正在 DC 上推出的游戏。即让大家惊喜，也让人觉得意外，游戏的名字赫然便是"格斗之王'98"(暂名)。发售日暂时未定，但据估计实际作品可能会有一些出入，这个 DC 版的"格斗之王'98"毫无疑问是以街机版为基础来开发的，但由于 DC 的机能远远高于 NEO·GEO，相信会加入不少动画之类的新要素。虽然 SNK 没有明确公布游戏的细节，但已透露出 DC 版的"格斗之王'98"能与 NEO·GEO POCKET 便携机相配合，并声称这将会是一个跨越街机及家用机范筹的构思。难道指的是加入养成要素吗？一切都待厂商作出正式发表。


＋


可信度 85%

震撼之二 METAL GEAR 完全版！

因游戏度极高而在首周销售即创下 32 万销量成绩的"METAL GEAR"，近期又成为业界新闻的焦点。据日本有关人士所说此游戏将推出基本流程完全移植的 DC 版，并将在明年美版 Dreamcast 发行时一起推出。作品本身除了会重现 PS 版的严密而精细的故事，在画面和音效上会因 DC 的强劲机能而作出大幅提升。记得首次公布"METAL GEAR"的游戏画面时，与现在的成品有一定的出入，如以上消息属实，此版本便可完美的将小岛秀夫的"燃烧战车"的世界完全表现。另外，据说 KONAMI 受"METAL GEAR"热销的鼓舞，已开始构思一个全新的同系列游戏。由于计划尚在提出阶段，相信"METAL GEAR"续作最早将在 2000 年后能够出现。



可信度 55%

震撼之三 死或生 2 有可能在 DC 上推出

在今年的 AM Show 上，TECMO 公布了其公司开发的新作。令广大玩家及业界感到意外的是，TECMO 主打作品竟然不是公布已久的"死或生 2"，而是完全"移植"自 PS 版的"死或生＋＋"。虽然在场景及服饰上有了全面的强化，但依然让拥护者感到稍微的失望。

其实在公布"死或生＋＋"的同时，人们又可以在世嘉的 NAOMI 展区看到"死或生 2"的宣传片段。大家应该还记得当初 TECMO 当时宣布要制作"死或生 2"时对应的基板是 MODEL 2，但现在投入市场的却是依然制作在 SYSTEAM 11 上的"＋＋"。"死或生 2"选择了 NAOMI 作为她的媒体，一方面是说明 TACMO 想以较少的投入作到最大的改进，而另一方面是否也预示着土星上制作的最完美的 3D 格斗游戏会出现在 Dreamcast 上呢？




▼画面可在一定程度上比美「VR 战士 3」，加上又制作在 NAOMI 上……

可信度 60%

日本热门 GAME 排行榜 TOP10

1998年10月15日发布

以销售量为准

在本月中 SS 以其两款精彩的 RPG 游戏在排行榜中占据了显耀的两个席位；PS 游戏依旧为大众所最欢迎的游戏软件；而 N64 由于其主机数量销售太少，影响了其软件的发售数量，本月榜上无名。

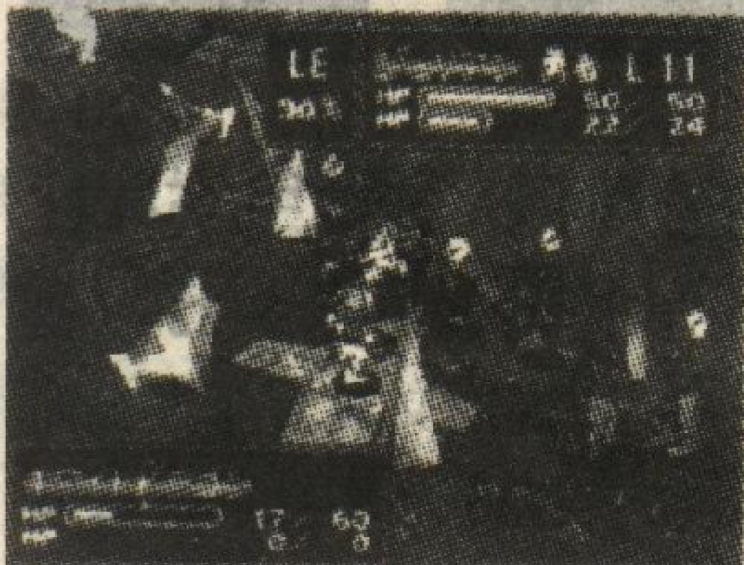
燃烧战车　第1位



PS　厂商：KONAMI
类型：ACT
发售日：1998年9月3日

这是 PS 近期内的最佳大作，游戏系统风格很有独创性，是不得不玩的佳作。

光明力量 III～冰壁的邪神宫　第2位



SS　厂商：SEGA
类型：S·RPG
发售日：1998年9月23日

名作续篇再次登场，果然出手不凡，一举拿到了排行榜第二位。

SD 高达 G　第3位



PS　厂商：BANDAI
类型：SLG
发售日：1998年8月6日

这个游戏是机器人系列中规模最宏大的一作，Q 版造型极为可爱。

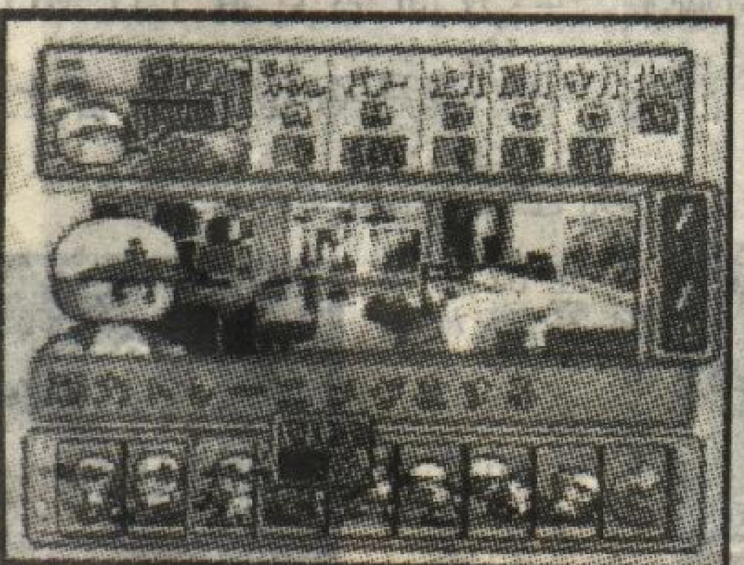
魔剑美神 2　第4位



SS　厂商：角川书店
类型：RPG
发售日：1998年9月3日

土星上难得一见的 RPG 佳作。其画工极为精美，情节有趣，引人入胜。

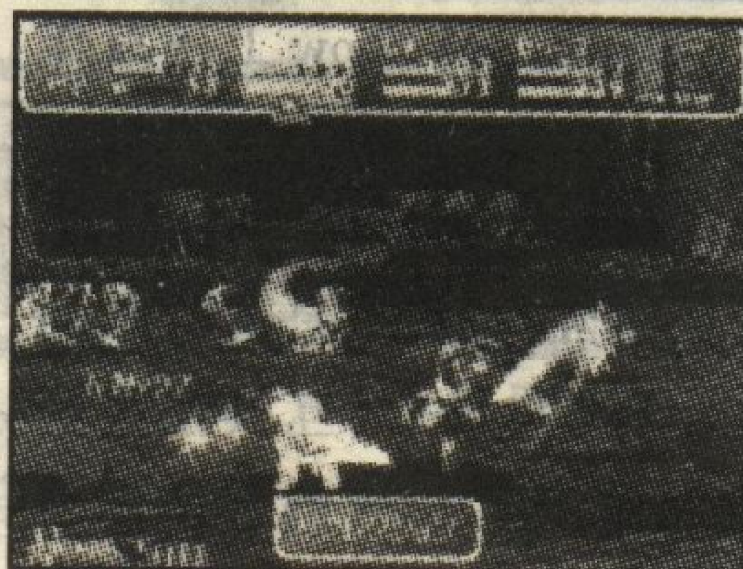
实况棒球'98　第5位



PS　厂商：KONAMI
类型：SPT
发售日：1998年7月23日

棒球游戏在排行榜上继续保持第五的座位，实在大出我们的所料，看来可以尝试一下。

星之海洋 2　第6位



PS　厂商：ENIX
类型：RPG
发售日：1998年7月30日

手持宝剑活跃于星之海洋中，多么浪漫的故事啊！虽降至第六，但魅力依旧。

钓鱼太郎　第7位



PS　厂商：BACKIN
类型：RPG
发售日：1998年8月20日

气氛轻松有趣的 RPG，游戏难度不高，取材新颖别致，适合所有玩家。

生化危机 2 震动版　第8位



PS　厂商：CAPCOM
类型：AVG
发售日：1998年8月6日

生化危机 2 的魅力实在强劲，借其余威震动版的销量也十分可观。

NAMCO 合集 2　第9位



PS　厂商：NAMCO
类型：合集
发售日：1998年9月23日

NAMCO 的人气游戏合集第二弹一炮打响，迎得了许多玩家的喜爱。

极品飞车 3　第10位



PS　厂商：EA
类型：RAC
发售日：1998年9月23日

电脑上的超级大作"极品飞车"在 PS 上推出了续作，果然广受好评。

全超级机器人大战

大百科

机种:PS

发售日:10月29日

机器人大战系列再度出击!

它将考验玩家的基本常识





樱花大战——帝击俱乐部



责编/E·T

厂商:RED
类型:资料集
媒体:CD-ROM×2
发售日:1998年12月予定

收录了各种游戏及设定资料集的CD2枚组

自从世嘉的新世代主机发表以来,SS上的游戏正在逐渐减少,从日本的"ファミ通"杂志的新作发行表中可以看出,SS的游戏数目已经减至PS的1/3,虽然一些大作如:光明、漫画英雄对街霸等可数的几款大作的发售,但DC发售日的不断接近,SS退出会渐渐地退出历史的舞台(这是迟早的事)。那么作为SS软件支柱之一的《樱花大战》又会怎样呢?让我们来看一下。

这是"樱花大战"系列的最新作,以CD2枚组的形式发售,绝对是樱花迷们值得收藏的作品,第一张DISK收录了几款内容充实的迷你GAME,可以称为"GAME集"。而第2张DISK收录的则是采访声优的"设定资料集"。

这次就将DISK 1中GAME集的内容向大家作一下介绍。在GAME集中包含了花组特别公演的《森林中的睡美人》、《花组大战2》以及《帝击军人将棋》等游戏,这些GMAE可以称为是正统樱花大战的番外编,游戏中充满了快乐的气氛。

帝国歌剧团,来自花组和星组的问候

樱花:大家好,今天我们告诉大家一个好消息。

神崎:啊,哈哈哈,终于,这个时候终于到来了,为我的新作要将发表了,就是这个时候。

玛丽亚:神崎,这可是我们大家的作品呀!是花组与星组协力制作的最新作品。

艾丽丝:叫做"樱花大战帝击俱乐部",说到有什么内容的话……哎,那是什么?

红兰:这回的"帝击俱乐部"是送给"樱花大战"迷们的,是世嘉土星专用的受迷家欢迎的资料集。

桐岛:说到让人关心的内容,首先应说是大家熟悉的"花扎大战"的续篇,名字也是"こいこい大战2"

织姬:噢,已知道こいこい了吗,是花牌、花扎吧,我们星组也要一起干。

瑞妮:然后是把帝国华击团和黑鬼会的战斗做成军人将棋的"帝击军人将棋"。

樱花:此外,"樱花大战"系统的最新作"樱花大战帝击俱乐部"中还收录了迷你游戏以及声优采访等大量的内容,请大家好好欣赏。



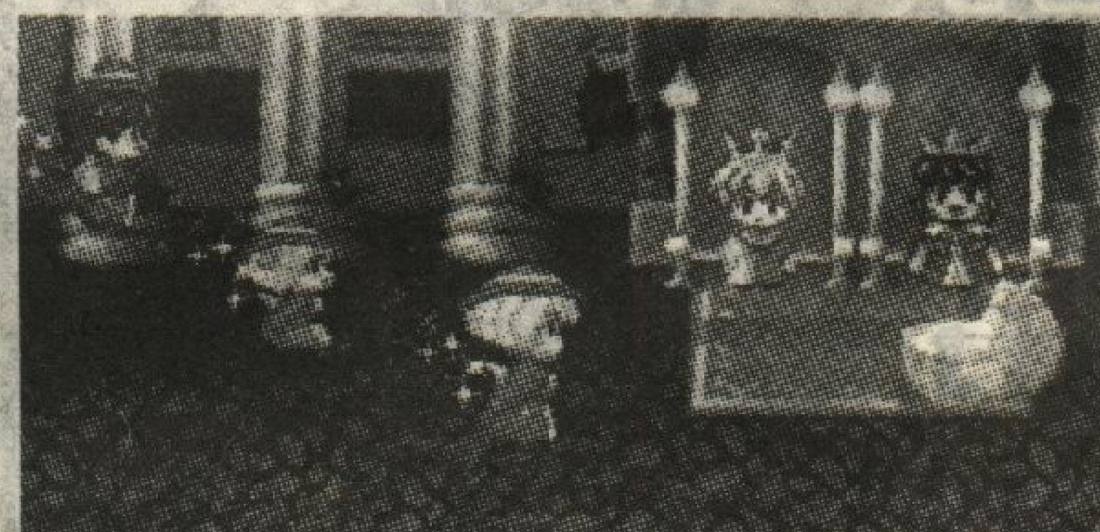
今年的冬天是樱花盛开的季节

花组特别公演《森林中的睡美人》

《森林中的睡美人》中的主人公是大神一郎,这是一场由帝国歌剧团·花组特别演出的歌剧,因此由大神队长亲自挑选演员,并且要给每个队员配上合适的服装,这些事情在游戏中以AVG形式表现,在这个游戏中还夹杂着一些迷你GAME,这些迷你GAME的完成情况,会影响到花组队员所演的角色以及舞台中布景的变化,甚至还会影响到观众的数量。最后歌剧上演,《森林中的睡美人》听起来就是一部极富浪漫色彩的作品。







扮演妖精莉丝、红兰、玛丽亚、艾





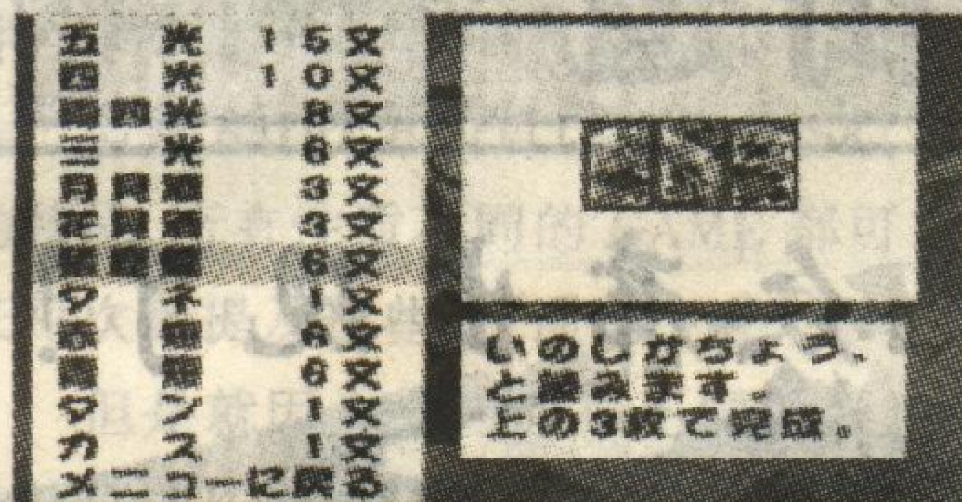
魔女出现由神崎扮演的一道闪电过后



在一边偷看子的玛丽亚却跳舞而扮演王樱花在森林中

花扎大战 2

在“樱花大战”系列中花扎类型迷你游戏已经出现过了，但这次却是全系列中的新版本。最大特征是花扎牌上的SD角色造型，据称这些SD造形数量很多，要想全部看齐是有一定困难的，另外，花扎牌的规则与以前是相同的，樱花迷应该是十分熟悉了，而第一次玩的玩家也不用担心，它是很好掌握的。



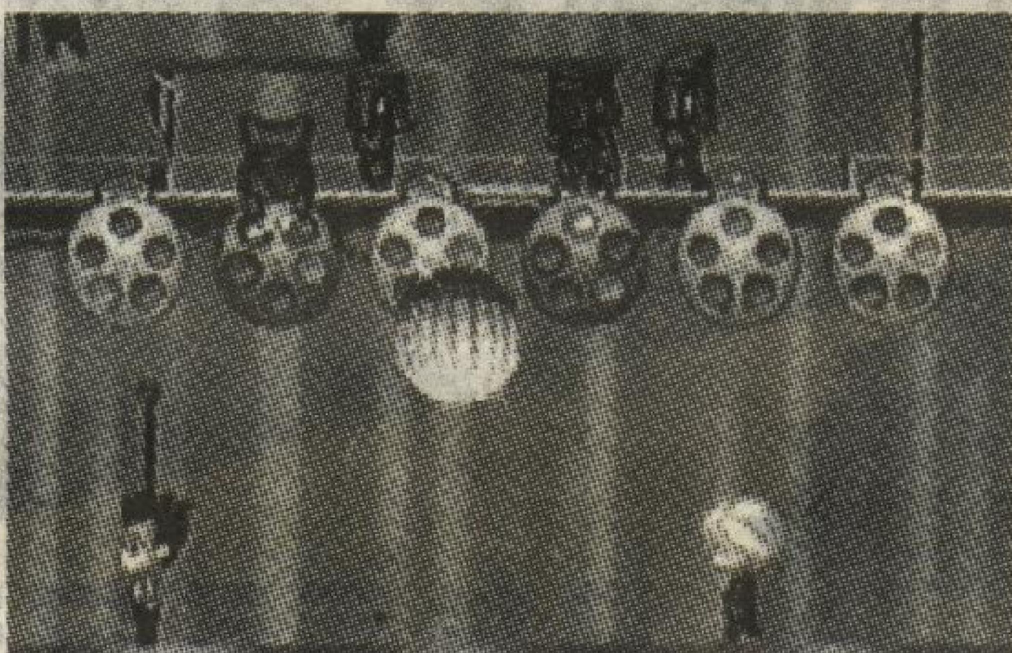






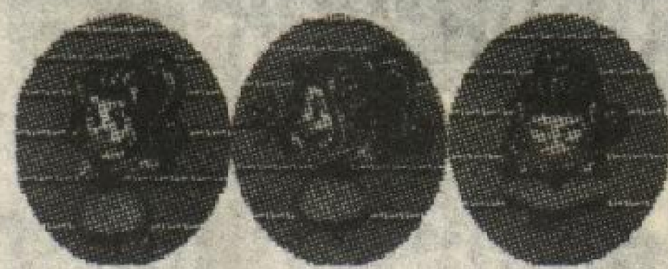
玛莉亚的迷你游戏(暂定名)

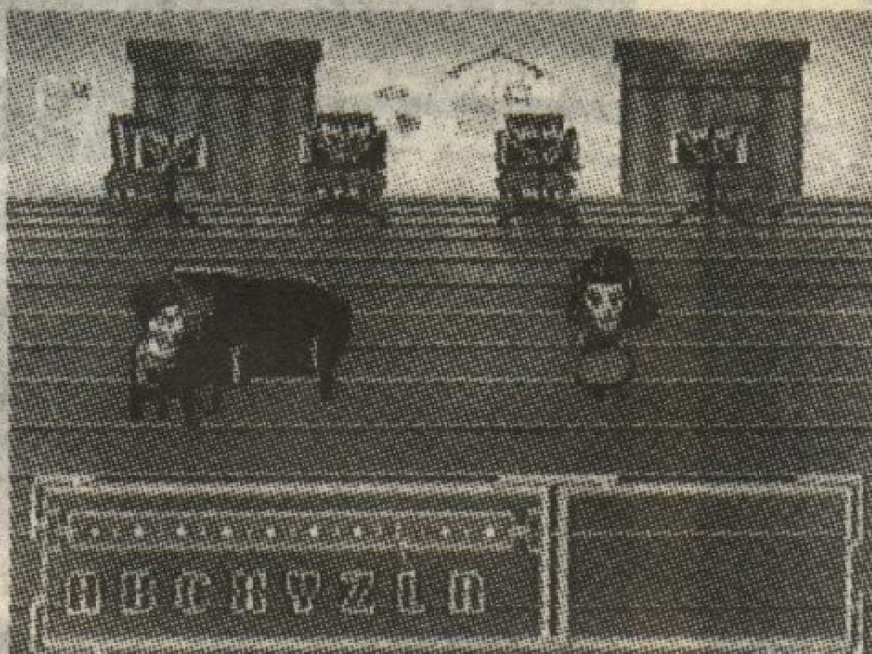
操作大神一郎用长棒进行点舞台灯的迷你游戏，看起来很简单，但是灯上的黑子却不断地用障碍物给你制造麻烦，从画面上看是某种玻璃球。这样大神队长就要在限定的时间内，手持长棒将挡在灯前的障碍物取走，以便使灯光能照射到舞台上。



织姬的迷你游戏

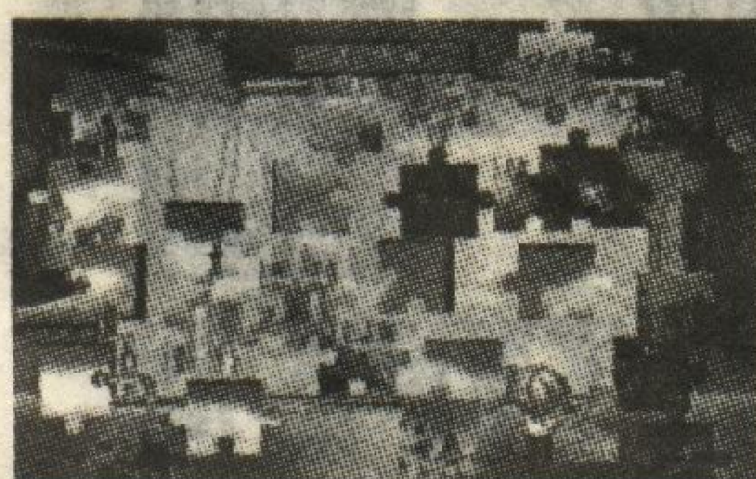
画面上左下角有一个数字计，而大神则要用钢琴弹出优美的旋律令织姬起舞，但在节奏上则是由玩者按照数字计上的字母用手柄的按键来控制。只要不按错，织姬就会跳出华丽的舞蹈来。

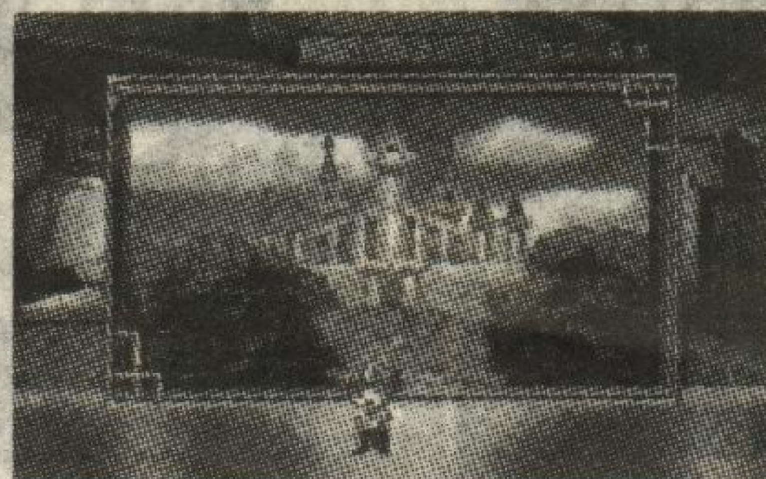




瑞尼的迷你游戏

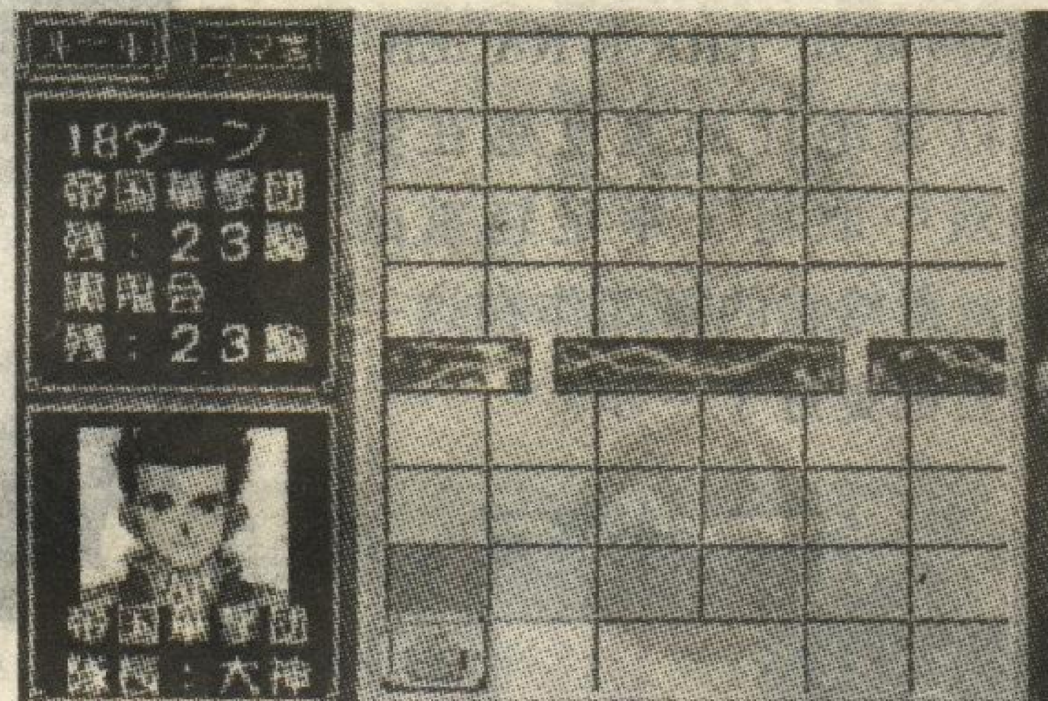
与瑞尼一起来完成拼版是此游戏的目的。在画面上会有时间表示，就是说要在规定时间内完成这个拼版游戏。拼版的画面是一座古城，而玩者要操纵瑞尼不断地将散碎的拼版组合起来，最后完成图案，但要注意时间。



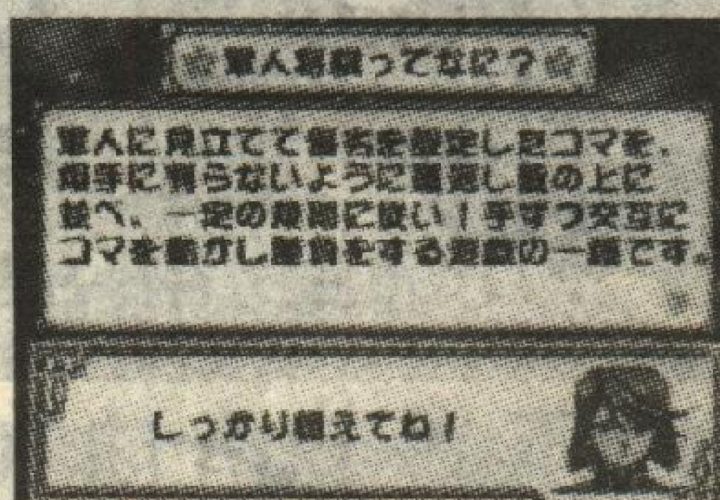


帝击对黑鬼会的《帝击军人将棋》

第三个游戏则是军人将棋！这个游戏就是以自军与敌军组成的棋盘，而玩者就是要与正体不明的棋子作战，最后以军衔的差别来分胜负，军人将棋的棋盘具有浓厚的“樱战”风格，并且将原来与黑鬼会的战斗以军人将棋的形式来进行，这样帝击与黑鬼会的战在并不广阔的棋盘上开始了。最后有一点玩家可能会问：“将棋，我们不会呀！”没关系，游戏中有规则介绍，虽然是日文，但依然可以看懂，那么就祝大家再次战胜黑鬼会吧！

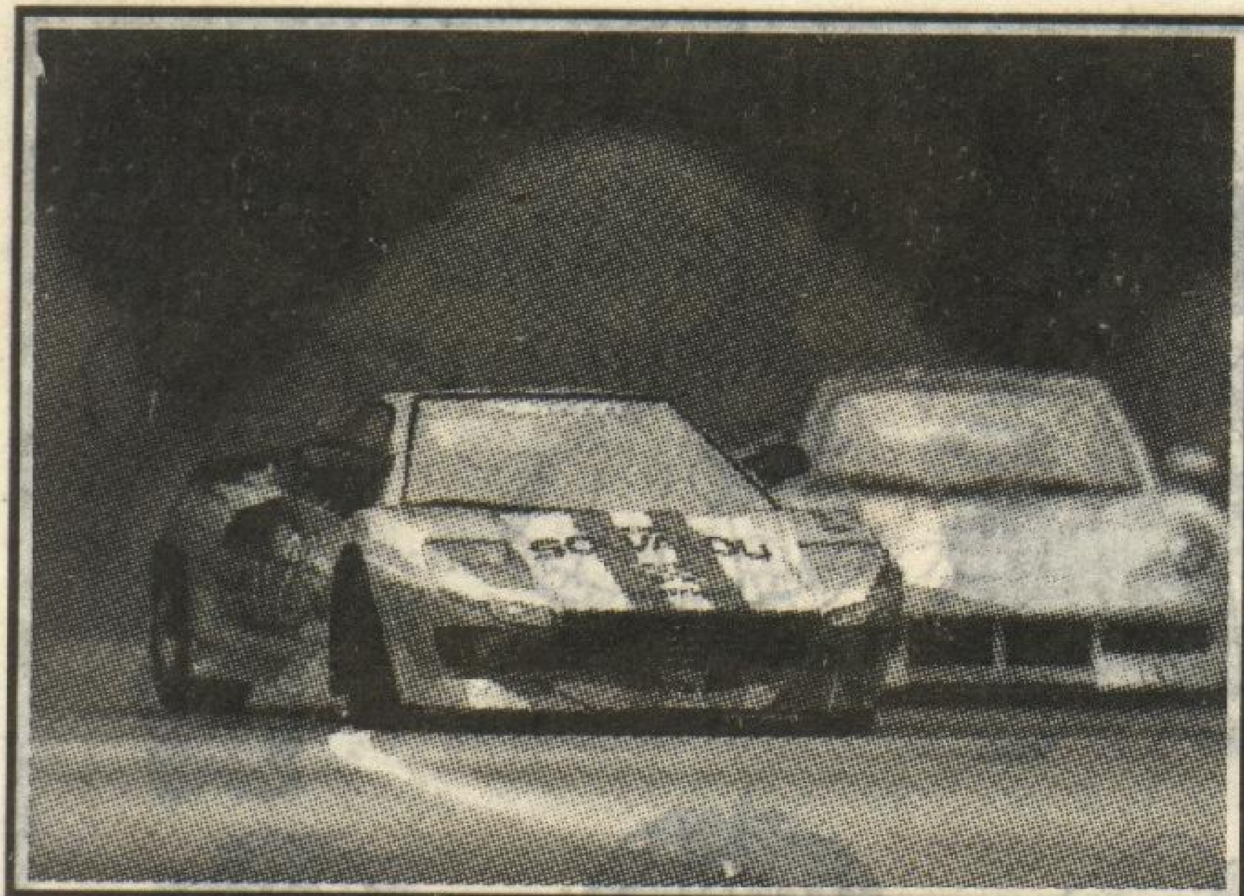






樱花大战——帝击俱乐部是SS最后的大作吗？

在大家看到这篇文章时离DC的发售日还有一个月的时间了，而等到这部作品面市时DC也已经发售了，那么这个“樱战”作品是否会是全系列在SS上最后一部呢？没人知道，但可以肯定的是“樱战”的新作在DC上登场的机率十分高，以DC的性能会令这部优秀的作品更上一层楼，那么SS恐怕逃脱不了FC、SFC被历史淘汰的命运，尽管世嘉的发言人说过会继续开发SS的软件，但那也不过是稍为延长一下SS的寿命而已！



RIDGE RACER TYPE 4



责编/E·T

厂商:NAMCO
类型:RAC
媒体:CD－ROM
发售日:1998年12月予定

新赛道公开——都市街道

本作共设计了八大类型的赛道，现在对其中一种赛道作一介绍。

这回公开的赛道是都市街道。在现代化的都市中，纵横错落着许多街道，这为赛车手们提供了良好的比赛环境。这个赛道可以说是为了记念本系列的第一作“RIDGE RACER”而特别制作的，因为它与初始作赛道的气氛是很近似的。在本作中强调了光和影的要素，使赛车感觉更加逼真。众所周知“RIDGE RACER”系列以其绝佳的速度感在赛车游戏中取得了举足轻重的地位，当然它的第四作在这一要素上也更近了一步。





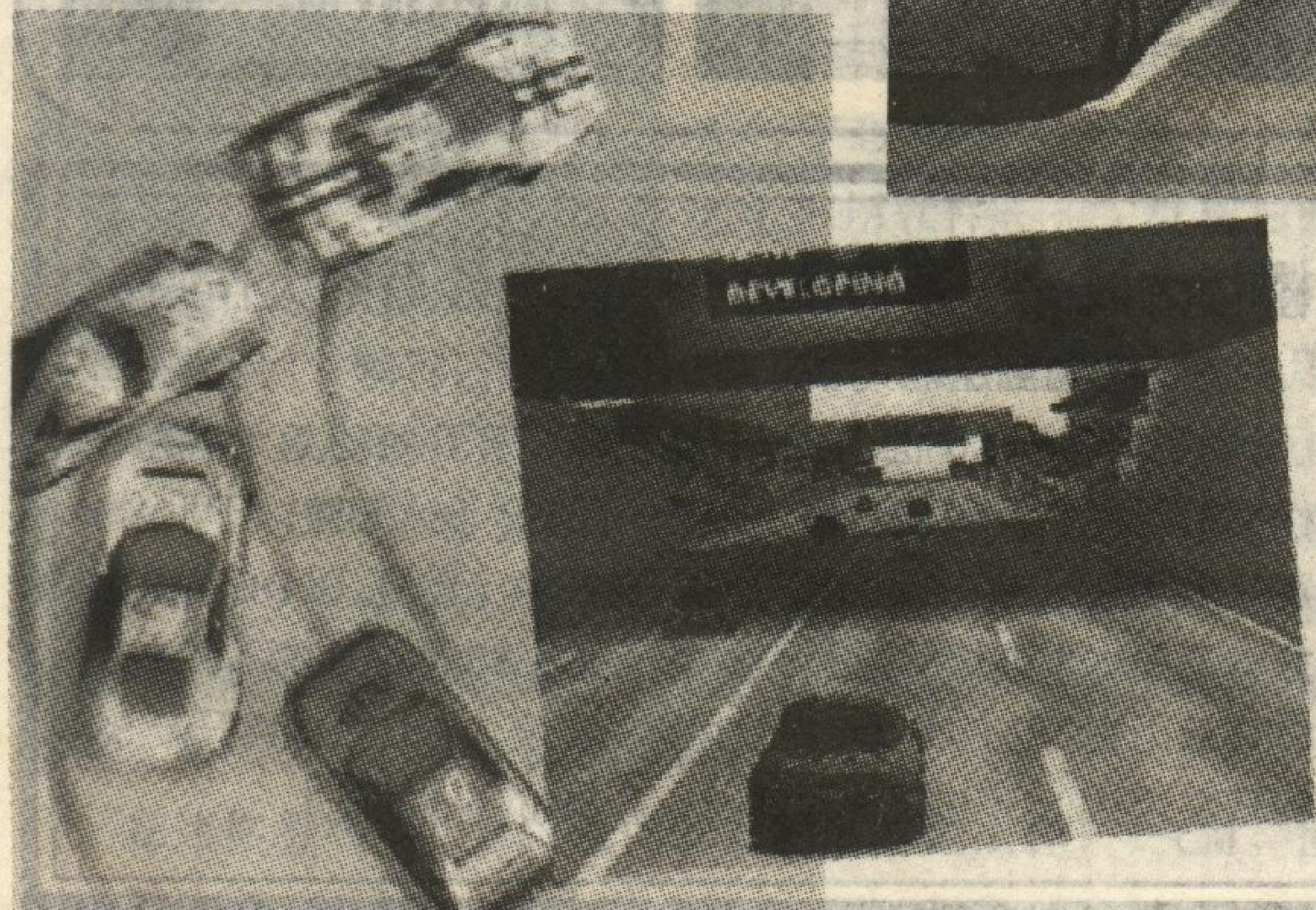
观众席出现了！

拥有原祖色彩的赛道









R4™
RIDGE RACER TYPE 4

目标是 REAL RACING ROOTS'99 优胜

相信大家对于"RIDGE RACER"系列都很熟悉了，它的每一作都是以取得一个大赛优胜为目的的。本作的目的就是取得"REAL RACING ROOTS'99"的优胜。在比赛之前所要作的准备工作有很多，首先要找车队签约。游戏中预备了四支车队可供选择，当然这些车队都是在幻想中才能存在的。下面将介绍这些车队的详细资料以供参考，选择加入自己喜欢的车队。

REAL RACING ROOTS'99 大赛

在世界上每两年要举行一次"REAL RACING ROOTS"大赛，这是世界上最高等级的房车大赛。每次比赛会决定出两个国家作为比赛的赛场，而本界比赛的赛场设在日本和美国。



每个车队都拥有自己的车体的形状和颜色，根据你喜欢的特色来决定车队，并且代表它参加大赛吧，目标是

"REAL RACING ROOTS'99"优胜!

Let's GO!!

RACERS START YOUR ENGINE






四大车队简介

PAC RACING CLUB

パック レーシングクラブ



这是以日本人为中心所构成的车队。由于是新参加，所以实力是未知数。车体底色是红色，上面印有巨大的黄金色"吃鬼先生"。

RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY

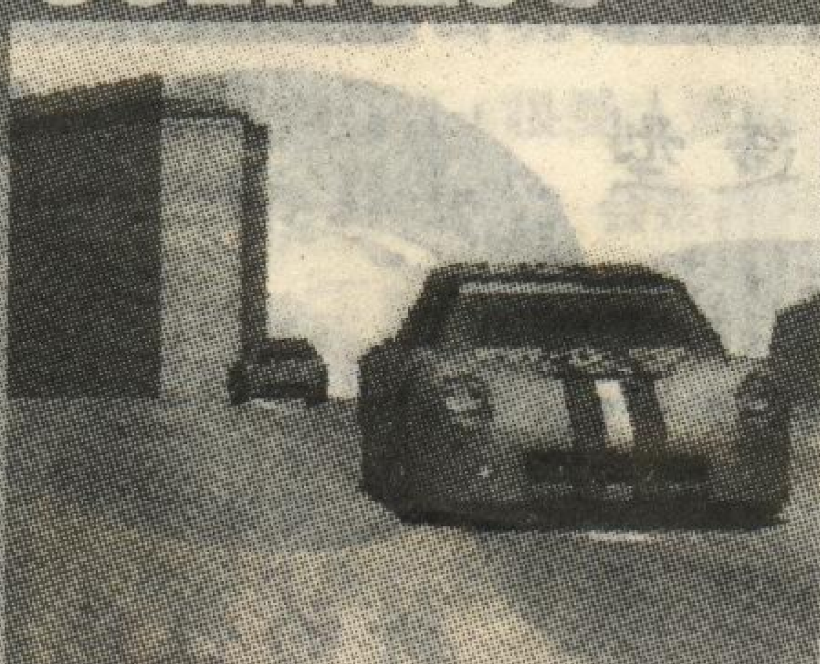
レーシングクラブ・マイクロ・マウス・マッピー



由若干24岁的女性负责业务的特色车队。具说前作"RAGE RACER"中的"永濑丽子"小姐是车队的老板。车的颜色为红白二色。

RACING TEAM SOLVALOU

レーシングチーム ソルバルウ



本车队是一个强队，由于工作人员的实力很强，所以在车的维护方面有突出的优势。车以银色为底色，配有蓝色的条纹。

DIG RACING TEAM

ディグ レーシングチーム

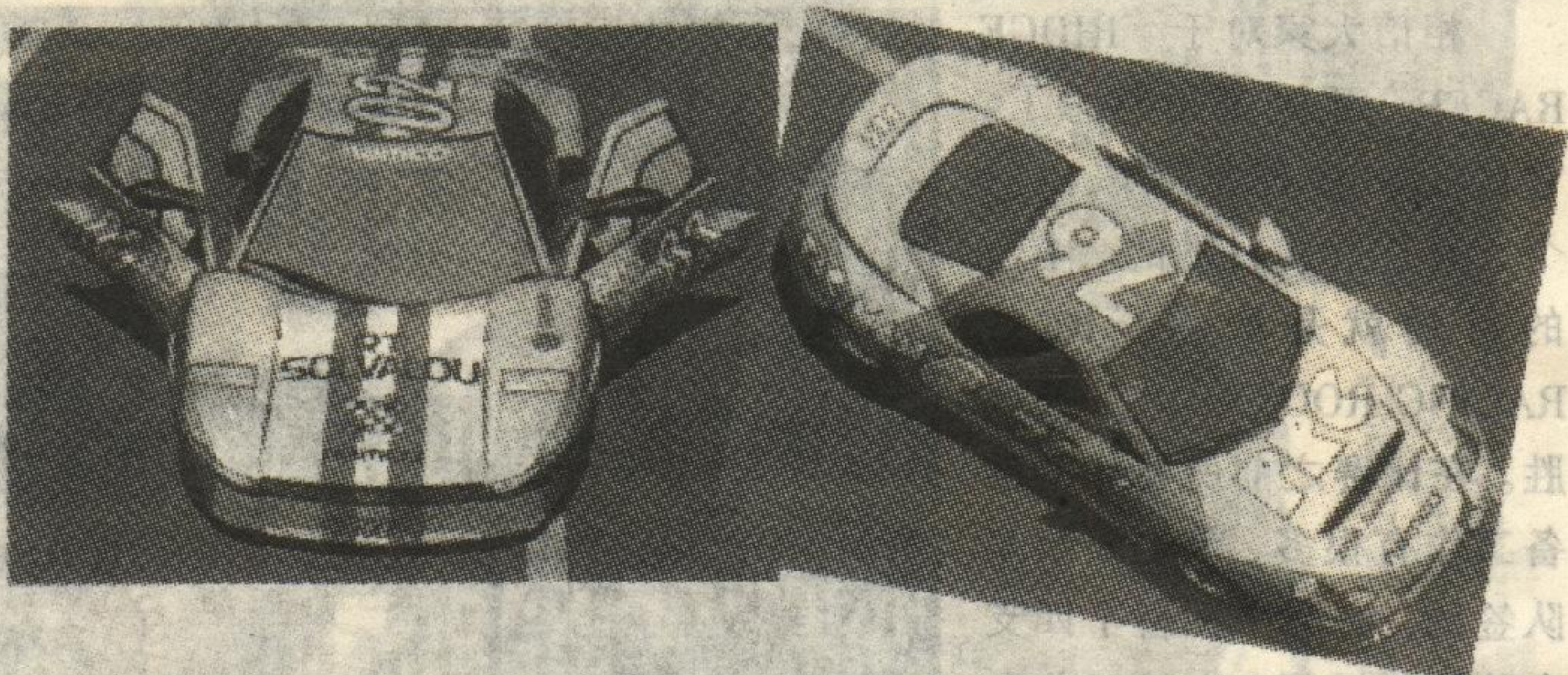


此车队曾经也是显赫一时的超级强队，但最近成绩一直不好，这次想要重振雄风。车色以水蓝色为主，几乎没有其它杂色。

各有特色的四大制作厂商

在与车队签约之后，玩家首先要选择一部适合自己的赛车。在这个GAME的世界中，只有四个架空的超级赛车制造厂商，你可以从它们之中选择自己最喜欢的车型，当然车的性能才是最重要的，所以下面为您公布每个车队造车的特点，以便您的选择。

在前作RAGE RACER中，曾登场了几个制造商，而本作中保留了其中一部分，比如アージュソロ、アッソルート等，并加入了一个新的汽车制造厂商テラジ。

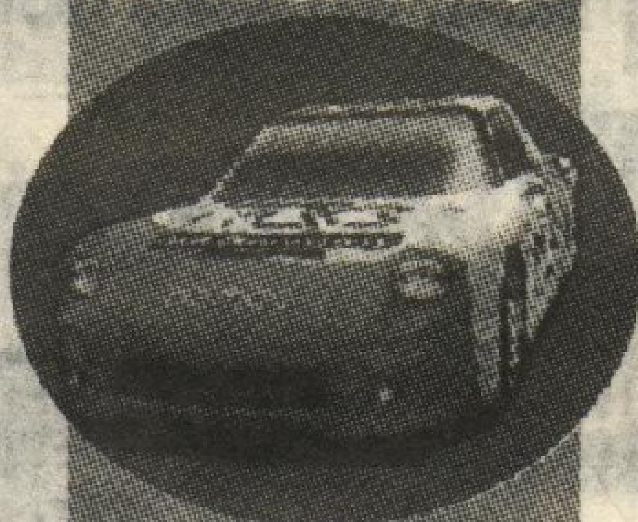
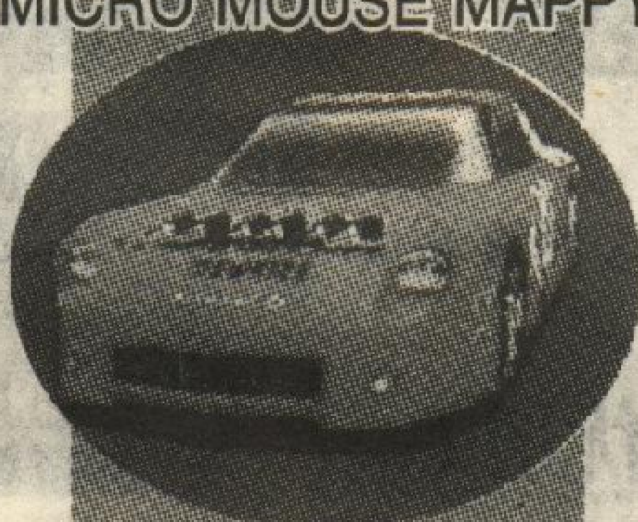


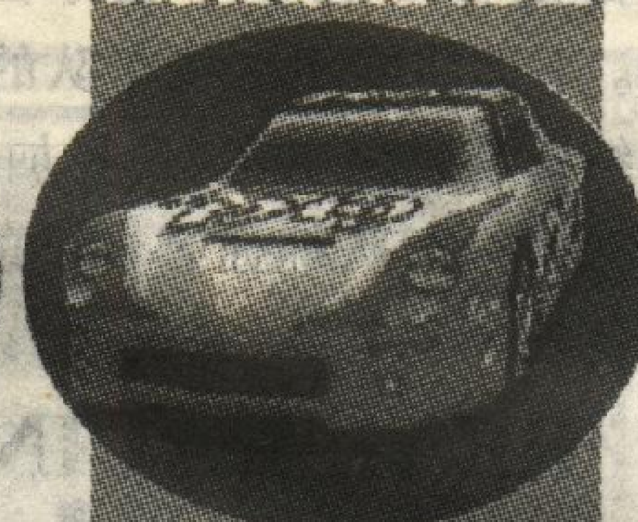
PAC RACING CLUB | RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY | RACING TEAM SOLVALOU | DIG RACING TEAM

アージュソロ



法国的赛车汽车制造商，流线型的车体是它的特征，转向性能极好。

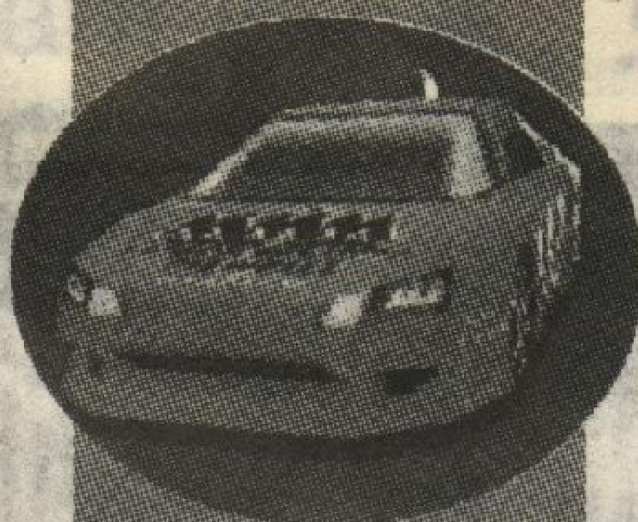





アッソルート



意大利的汽车制造商。车体以直线造型为主，从实践中大家了解，本车厂的赛车极速很高。

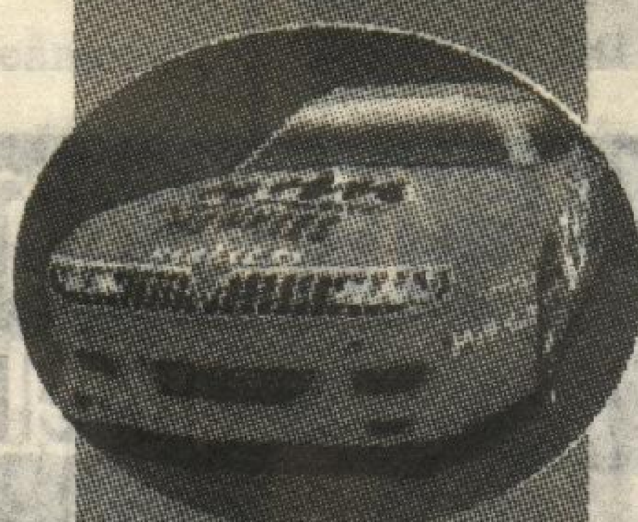





リザード



美国的汽车制造厂商。其车体庞大，排气量很高，因为其优质的发动机，所以加速性能优越。

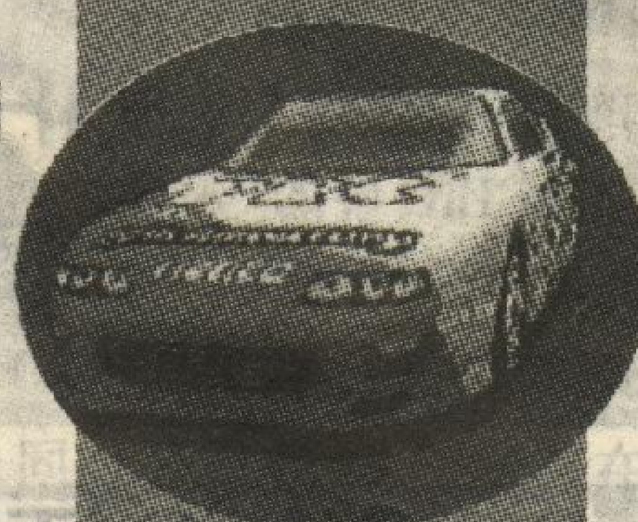





テラジ



日本的汽车制造厂商。因为是新加入的车商，所以具体性能不甚了解，只知道其性能比较平均。

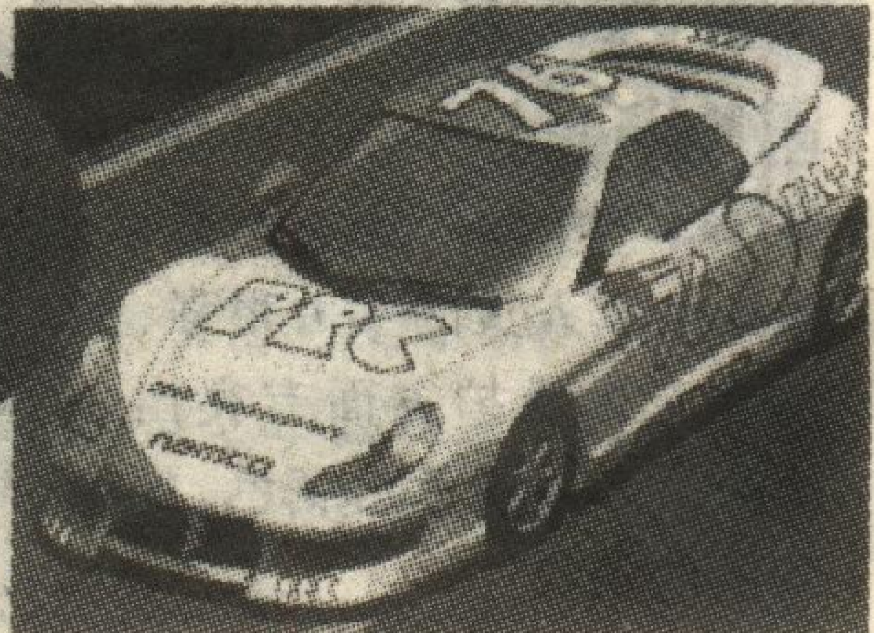





汽车的进化

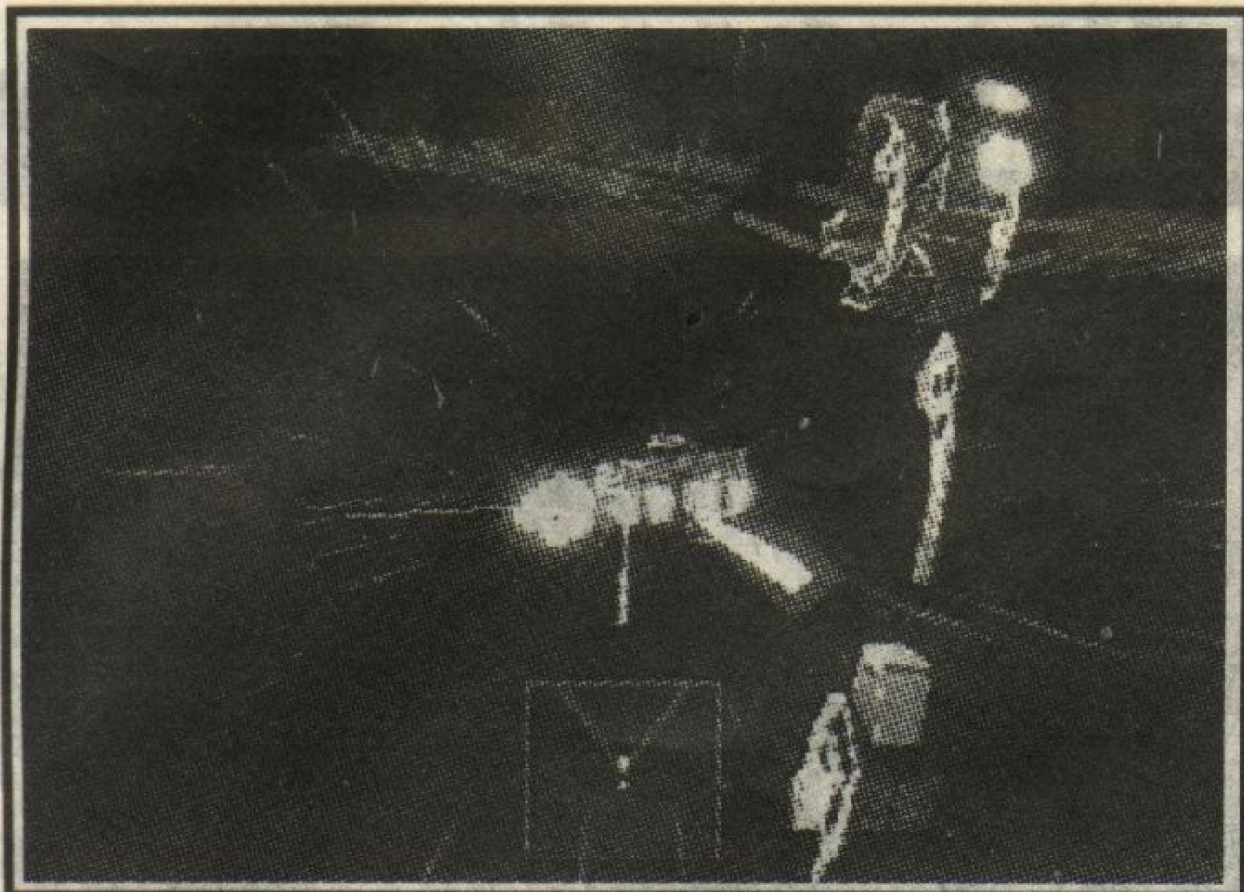
各个汽车厂商都不会只甘于现有的车型，它们会不断开发出更高性能的赛车。随着玩家的升级，新类型的赛车将会不断的出现在你的眼前，COOL!



新的造型

新的性能



STAR IXIOM



厂商:NAMCO
类型:STG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年内予定

责编/E·T

融合了战略色彩的射击游戏

本游戏是一个与人之谜之敌人作战的3D射击游戏。它与普通的STG略有不同,因为在游戏中融入了一些战略SLG的要素,也就是说"STAR IXIOM"是一个融合了战略色彩的射击游戏。

游戏中玩家扮演人类宇宙军中的一位上尉——罗伊·哈纽克,其任务就是阻止不明生命体对有地球人类居住的行星的攻击。敌人会在宇宙空间中许多场所出现,玩家在攻击时要考虑它们出现的位置与其移动速度,从而决定先攻击哪个目标,这与在SFC上曾风靡一时的射击游戏"战区88"是很相似的,游戏的战略性主要就是这个方面。

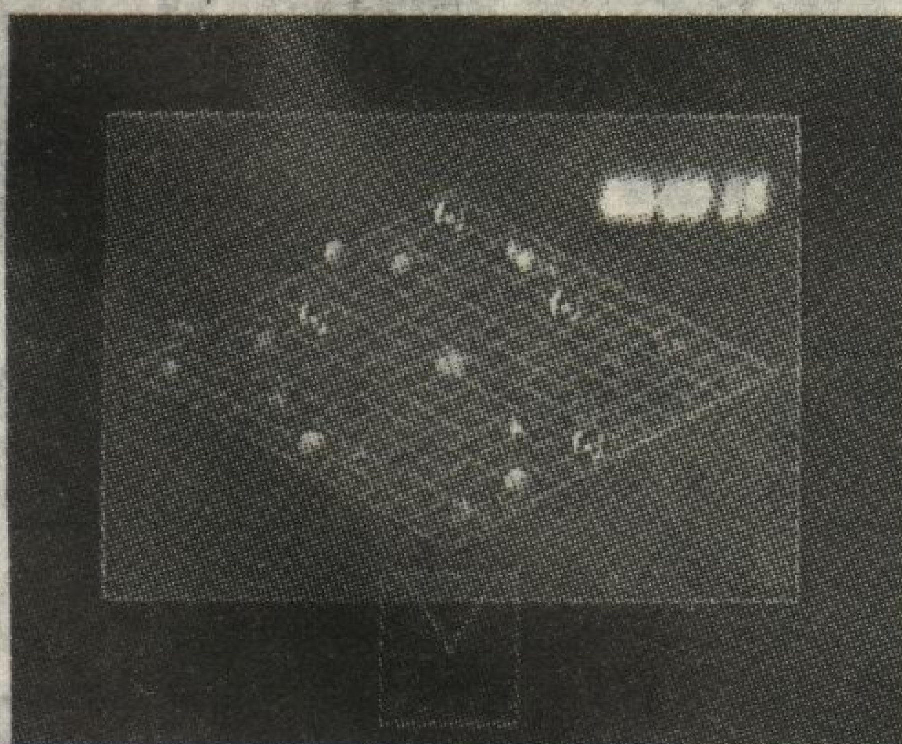


STORY

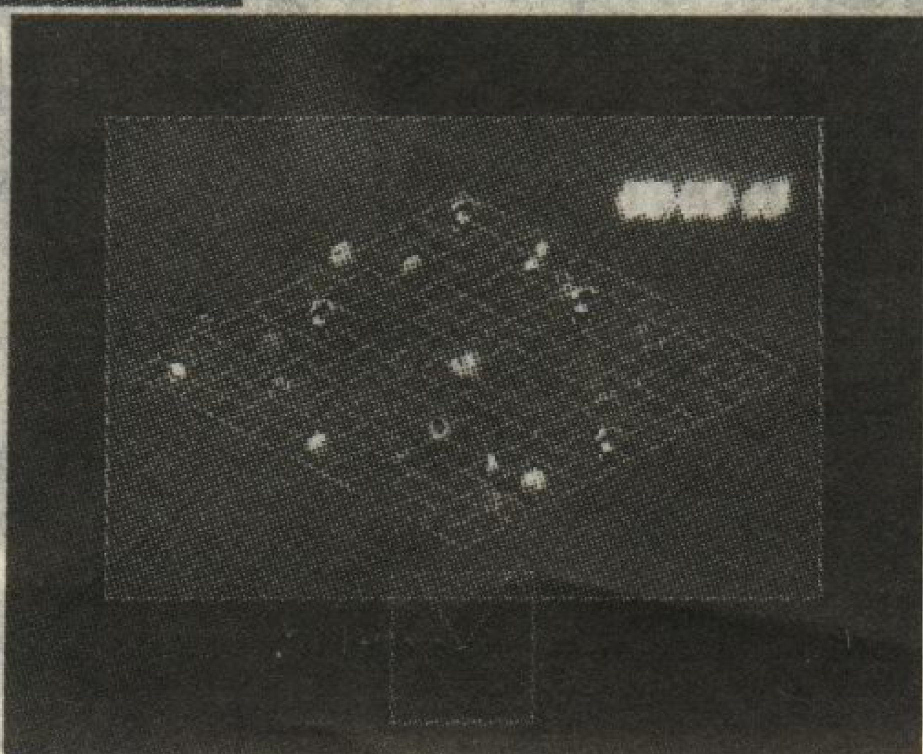
时间是公元25世纪,人类在银河系中已经开拓了许多殖民星球。因此人类对自己是宇宙霸者深信不疑,但是宇宙中其它的生命体却突然向人类发起的攻击。作为守护银河联邦的宇宙军"UGSF"因此展开了历史上第一次的宇宙战争。主人公罗伊·哈纽克是"UGSF"所属"盖亚"战斗机部队队长,因此他担负起了守护人类的使命。

地图模式

在地图模式中表示出的是基地、行星与敌人的编队位置。玩家在这种模式可以选择去进攻哪处的敌军。先将哪里的敌人打倒就是本游戏的最大的战略要点,主要是要考虑自己的补给和敌军的攻击速度,不要被人打到老窝哟!



游戏者要注意认清地图上的各种标记,自己操作的战斗机盖亚是在地图中央的,周围有行星和敌军的表示,右上方的数字则是经过时间的表示。随时间经过敌位置会有变化。

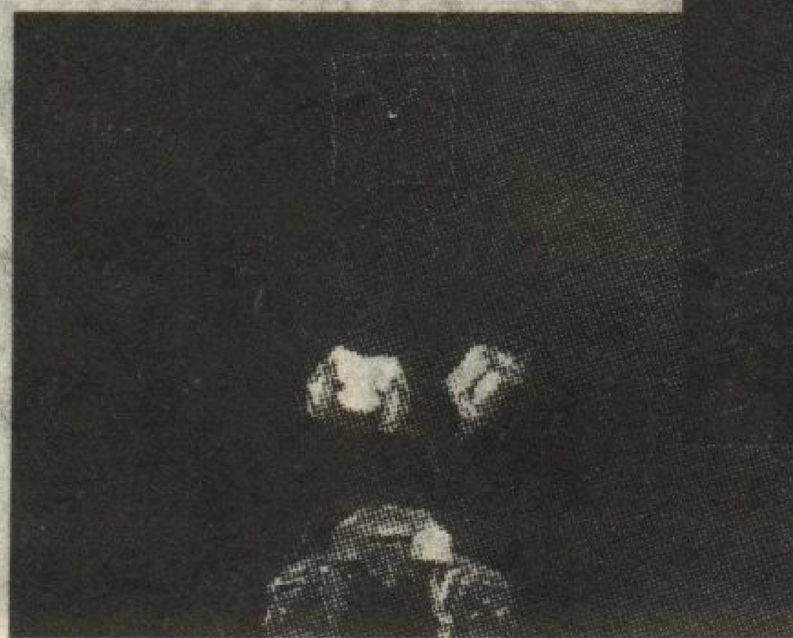


战斗模式

在地图模式中选好要进攻的敌人后就会进入战斗模式。此模式使用3D的战斗画面,基本是以第一视角的方式进行游戏的。画面的一部分会有一个雷达表示,要注意从中取得信息,找到敌人所在的位置。



↑先在雷达中索定敌人,然后使用光线炮将其击破。战斗画面非常华丽。

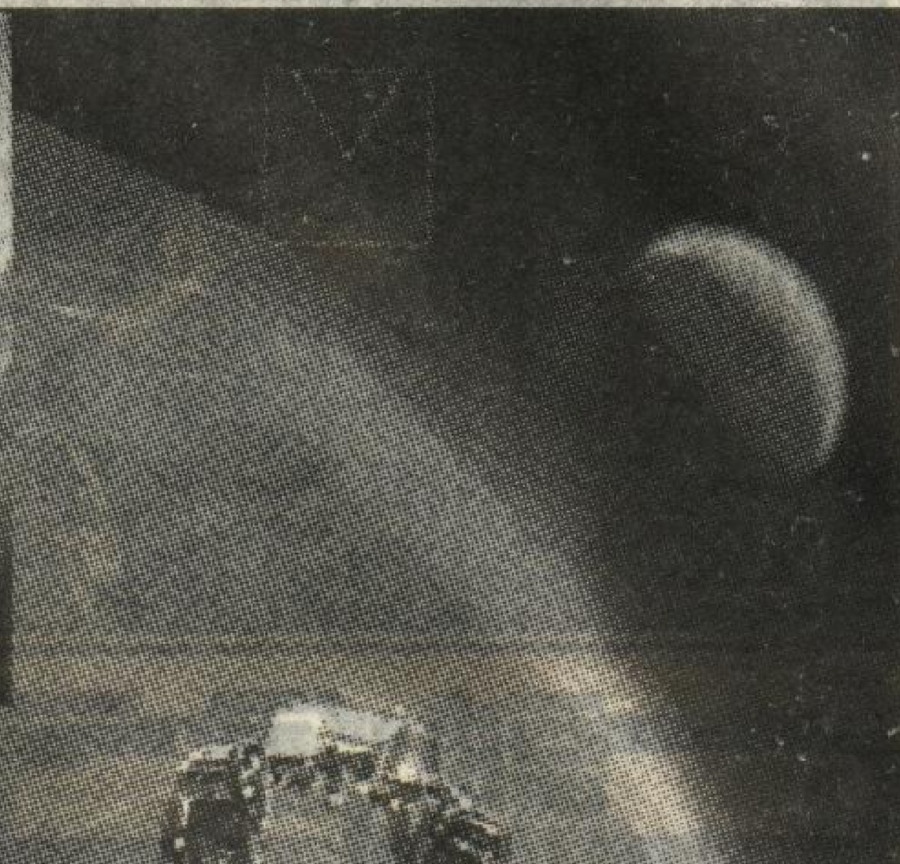


←↑雷达的存在是很重要的,从中可以知道敌人从何方进攻过来,从而操纵盖亚进行反击。

全力防守地球人类居住的行星







←↑行星中有美丽的水的星球，也有赤红的火炎般的星球，上图中还有双星存在。

本游戏的系统是分为三个模式的，玩家可以根据自己的实力来选择进行哪种模式的游戏。由于战斗的目的是为了守护人类所居住的行星群，所以游戏中还设计了各式各样的行星。这些行星都是人类所居住的殖民星球，它们几乎是没有防御力的，为了保卫这些美丽的星球，与宇宙中的不明生命体顽强战斗吧！

在这里公开一些星球的图片。



3个系统的简介	
练习模式	此模式是为初玩本游戏的玩家而设计的，从中可以学得基本的战机操作方法和战略指挥方法。
战斗模式	选择本模式可进行一些小规模的战斗，每战的目的是分别设定的，在练习模式中取得一定经验的玩家就可以进行本模式的游戏了。
战役模式	这是高级者的模式，登场敌人的种族将大大增加，版图也有很大扩充。战斗时要考虑战略性，要想通关还必须有高强的射击技巧才行。

现有机体及敌人资料大公开

"STAR IXIOM"现在正在开发中，所公开的资料并不完整，这里只对其中的一些联邦军战机及敌军战斗种族图片作一个公开。

银河联邦宇宙军

宇宙战机

可搭乘战机

自机搭载器件

敌种族

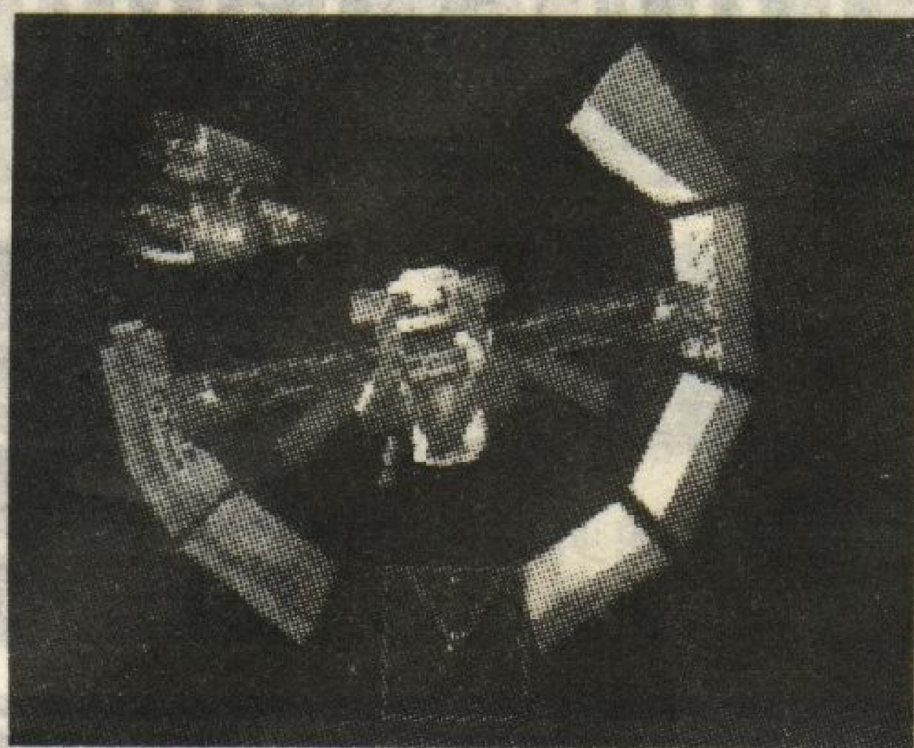
敌生命体

敌旗舰

敌基地

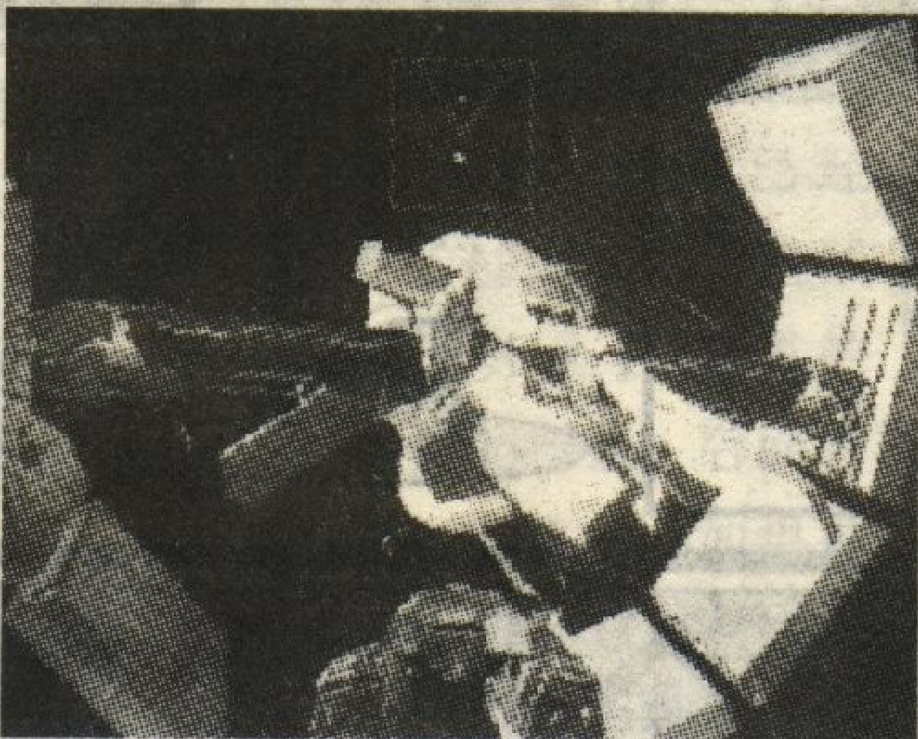
"基地"战略的首要因素

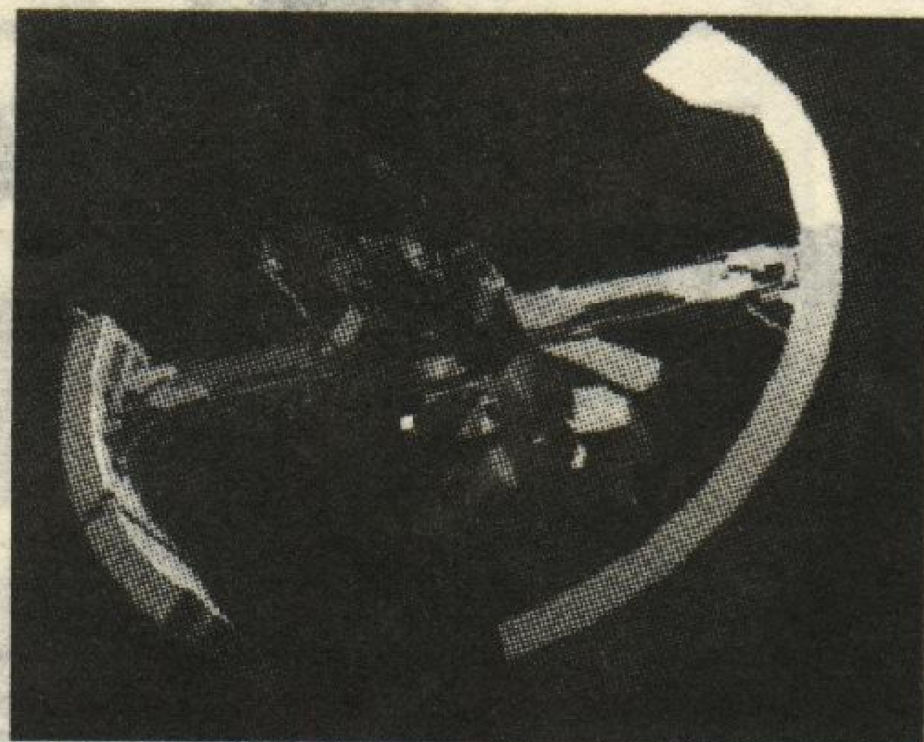
玩家在战斗中本机是寄存于银河联邦军的宇宙基地中的。在地图模式中先要选择基地的位置，以确保今后的补给。在成功回到基地后还可以在其中收集情报，以便以后的攻略。



⬆这是基地的正面，画面左上的是己方的机体，它是来接受补给的吗？

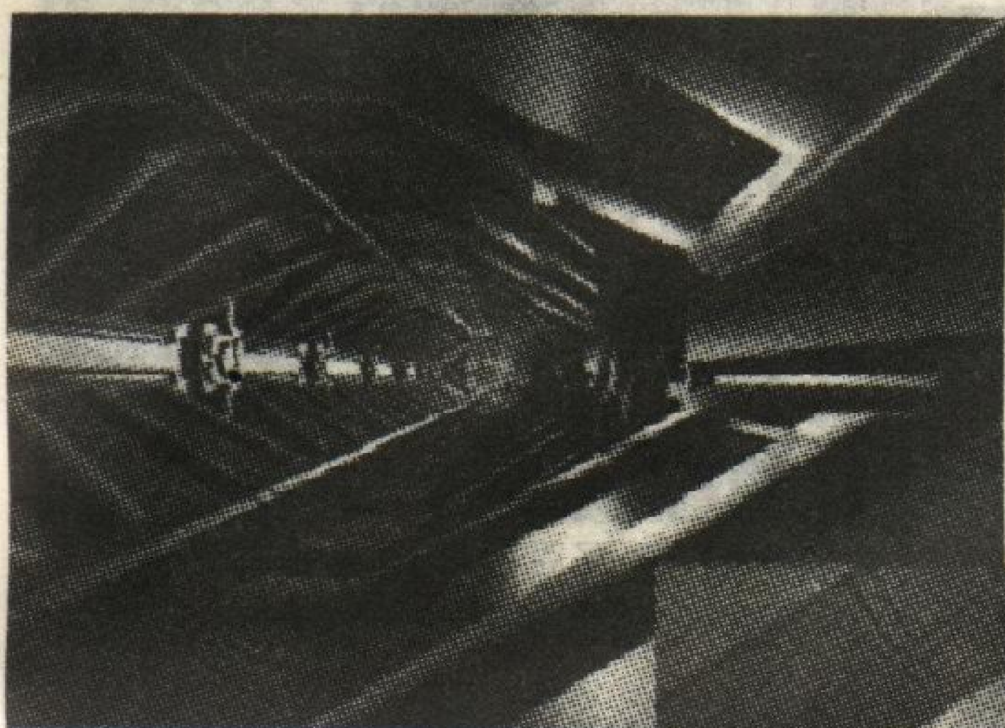
⬇接近基地后要认准收纳口部位，以便进入基地。



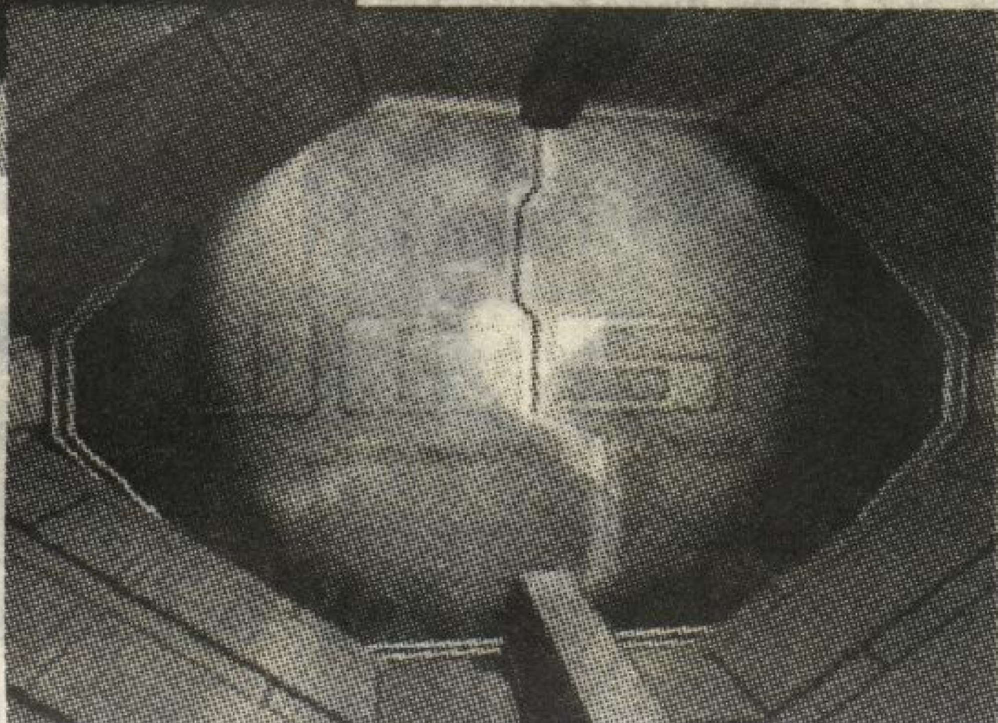


银河连邦宇宙军基地

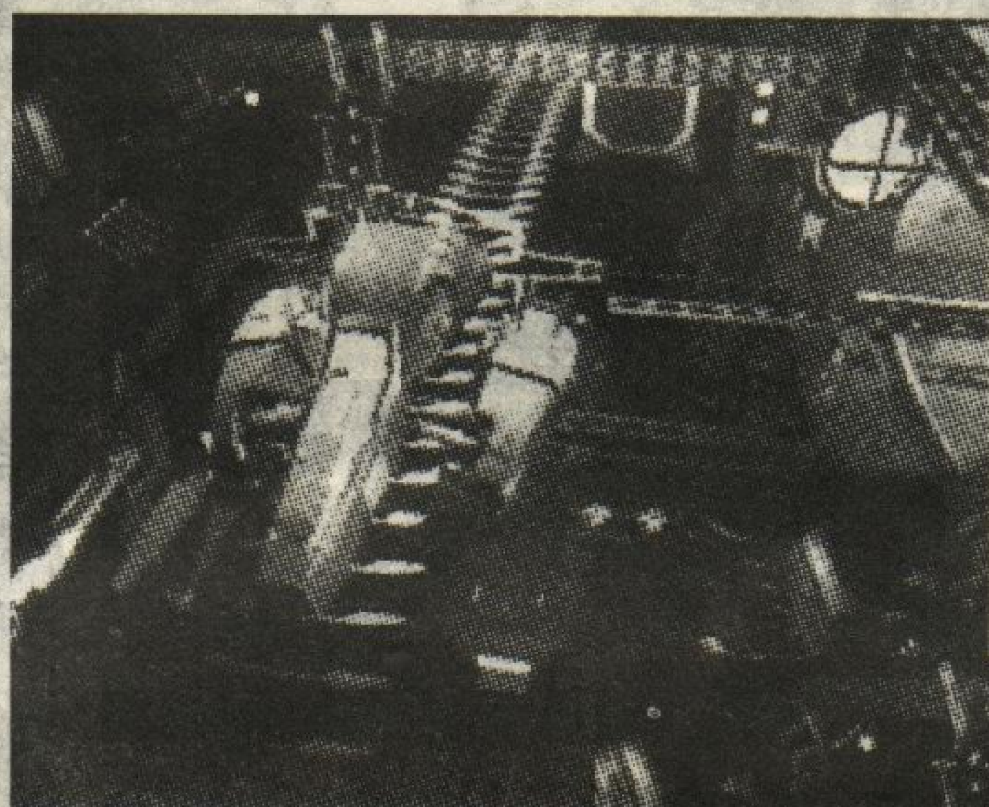
通过滑轨进行基地内部



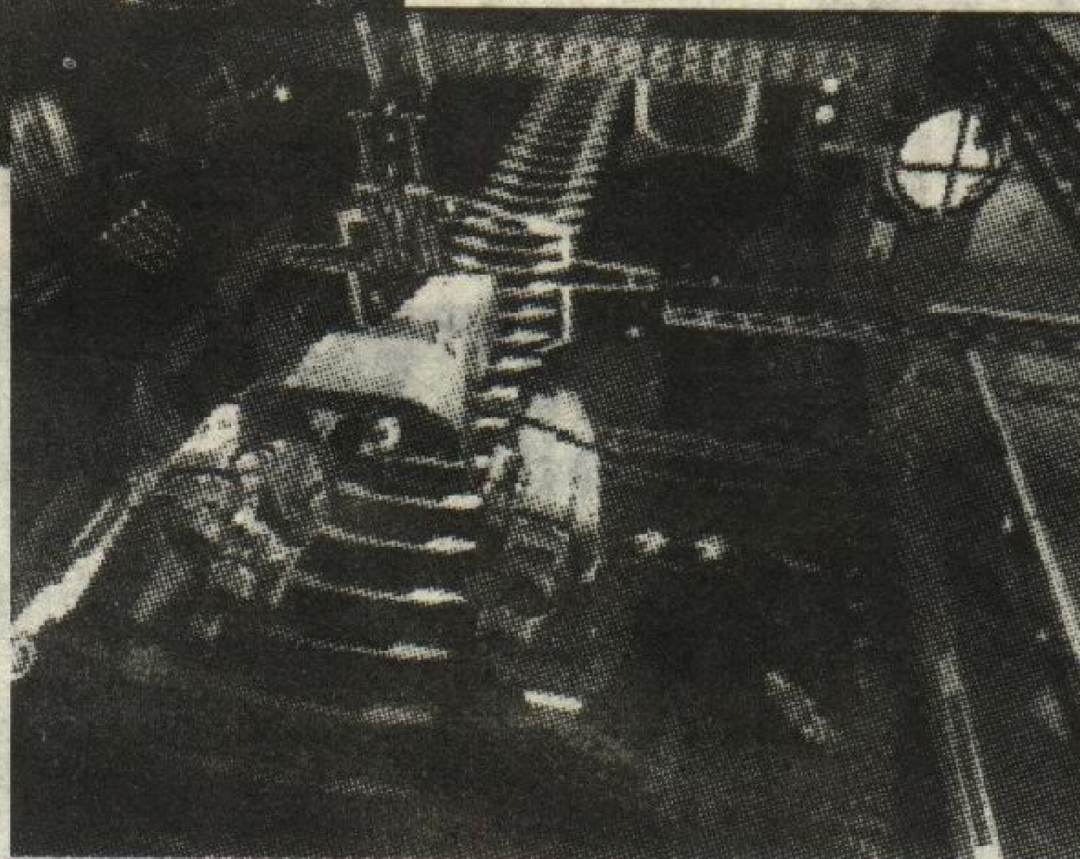
从基地正面的中央部分利用滑轨进入基地，机体被收纳于库房中，主人公罗伊·哈纽克就可以开始收集情报的工作了。



基地内部的细微环节也制作的十分精细

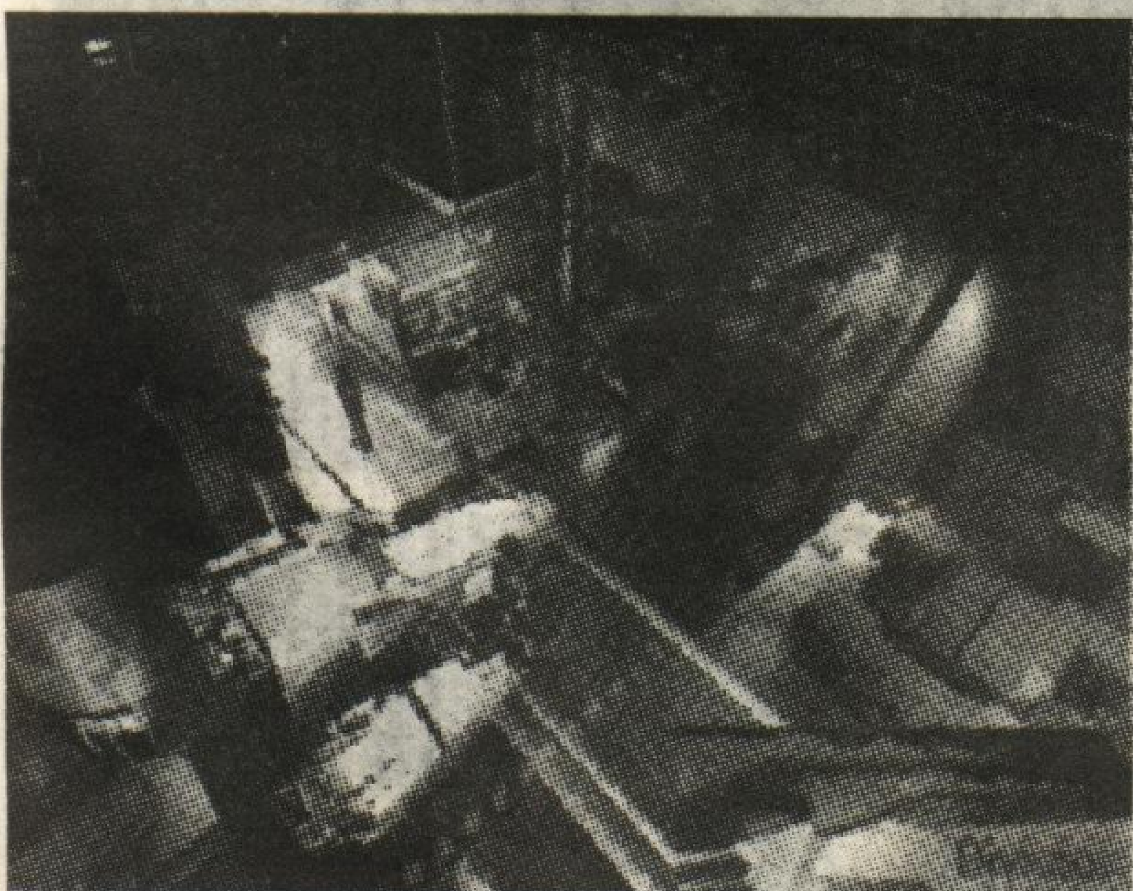


自机的修理和补给只能在基地中进行



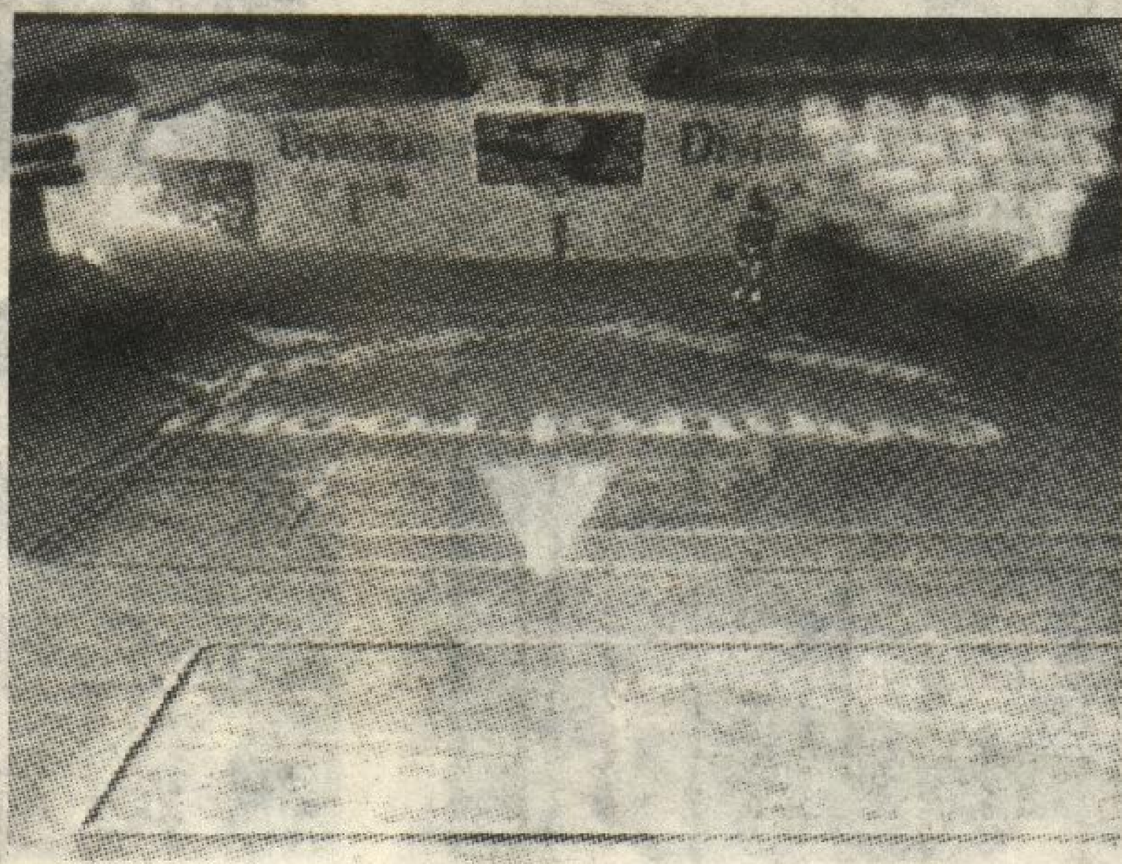
进入基地内部后，自动进行机体的补给。如果不补给是无法进行以后的战斗的。在补给和修理结束后就可以再进入地图模式了。

基地中的移动



当被基地收容后，玩家可操作主人公在基地内部进行移动，去控制室或休息间等地方打探情报。

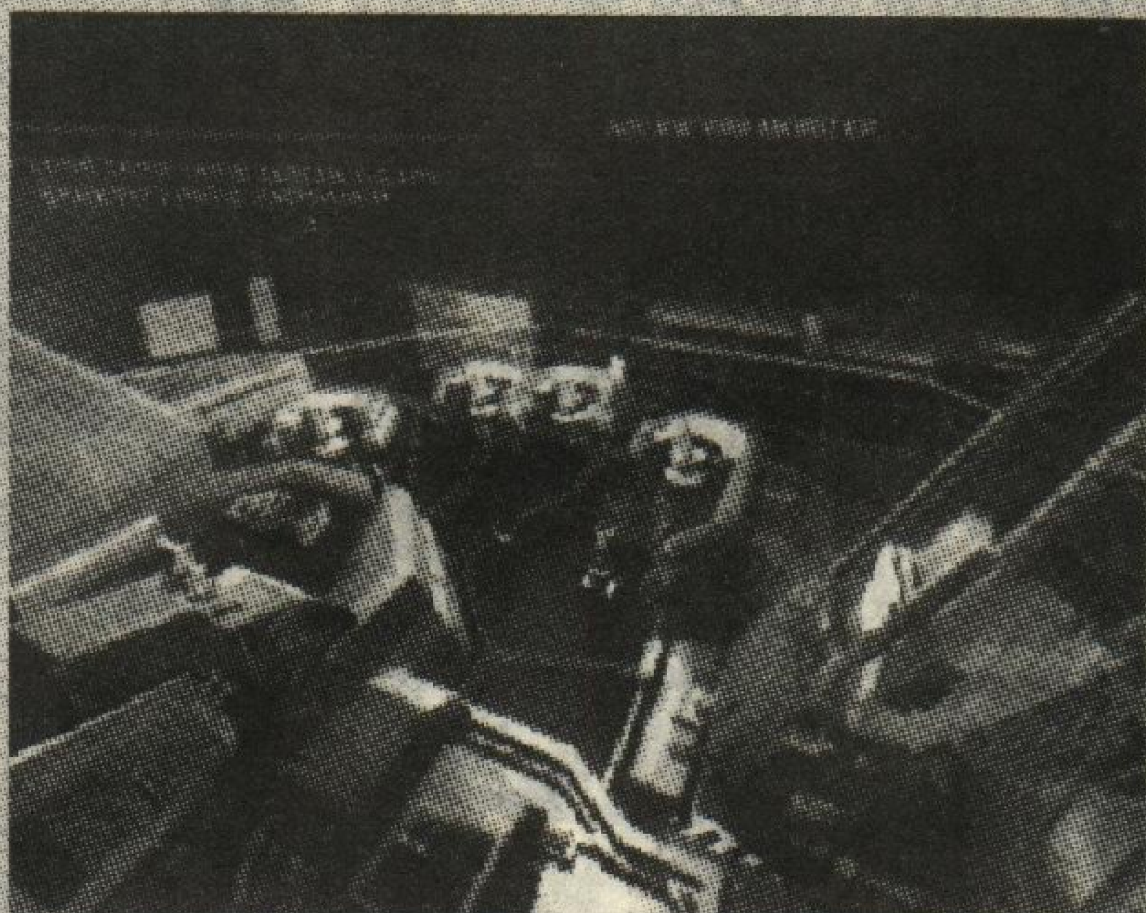
基地中可操纵主角



在上图中偏左侧的位置站立的人物就是主人公罗伊·哈纽克。在地上可看到各个房间的路标。

你要去哪个房间呢？

控制室

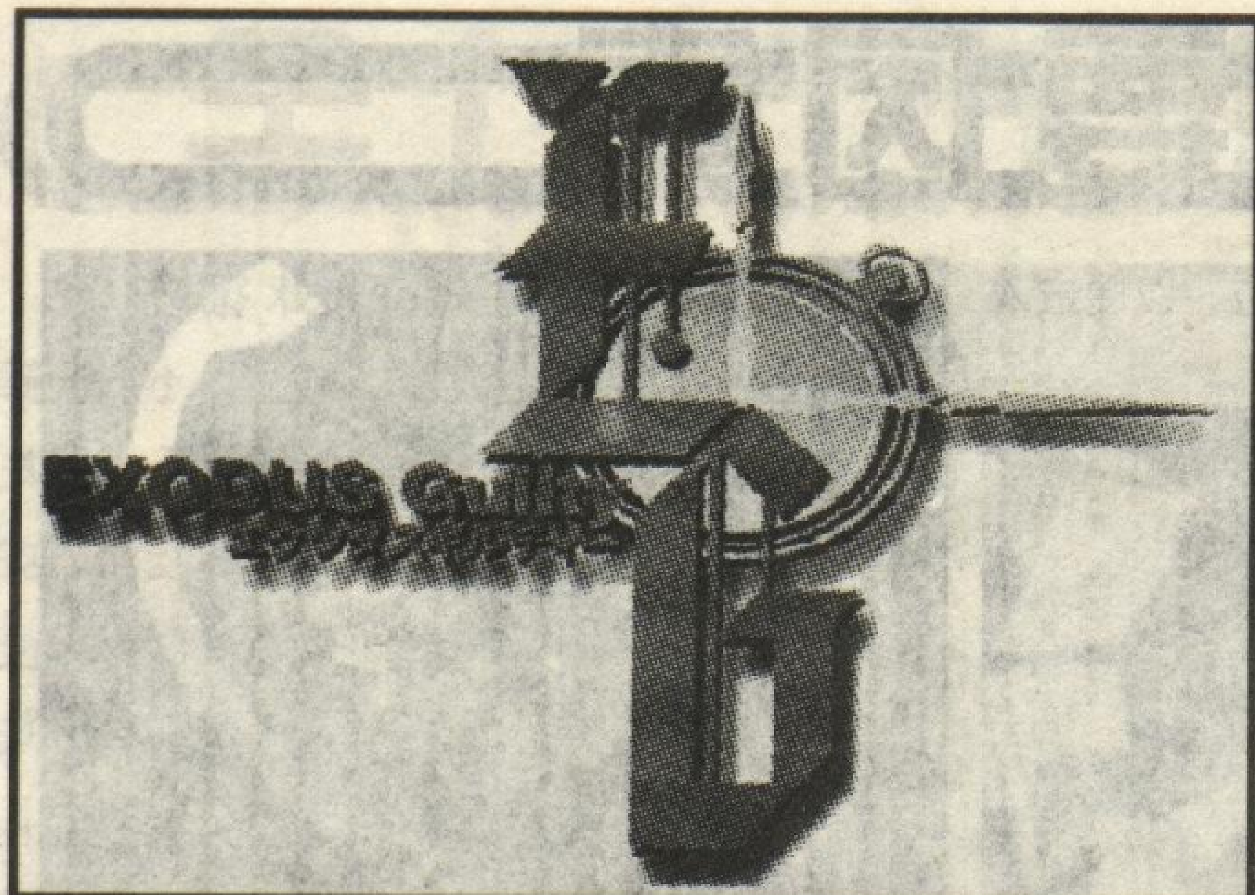


控制室中可以获取友军与敌人的交战资料，从中得到敌方情报，组织自己的战略部属，以便今后顺利完成任务。

休息间



在休息间中主人公可与其它的驾驶员交换情报。当然休息间必然是繁忙战斗中主人公偷闲的一个好去处。



EXODUS Guilty

PS NEW

厂商:ABEL INC.
类型:AVG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年11月26日

责编/E·T

关于4个模式的详细说明!

前一段由制作过"EVE burst error"等的管野先生所制作的"EXODUS Guilty",终于将大部分资料公开了,为大家进行更为详细的介绍。

在游戏中出现的模式总共有4个,它们之间有着十分紧密的联系。

在三个时代中冒险



⬇在角色选择画面中可以选择过去、未来、现在三个时代进行冒险。





⬆在角色选择画面中可清楚的看到三个主角的形象以及三个时代的地图。

通常模式

这是游戏中最基础的模式。现在的所处的场所的背景会被映出在画面上。别的3个模式也是由通常模式开始转变的。还有在此模式时,从现处场所可以移动的方向由箭头表示出来,可以用十字键在地图上往要去的方向移动。

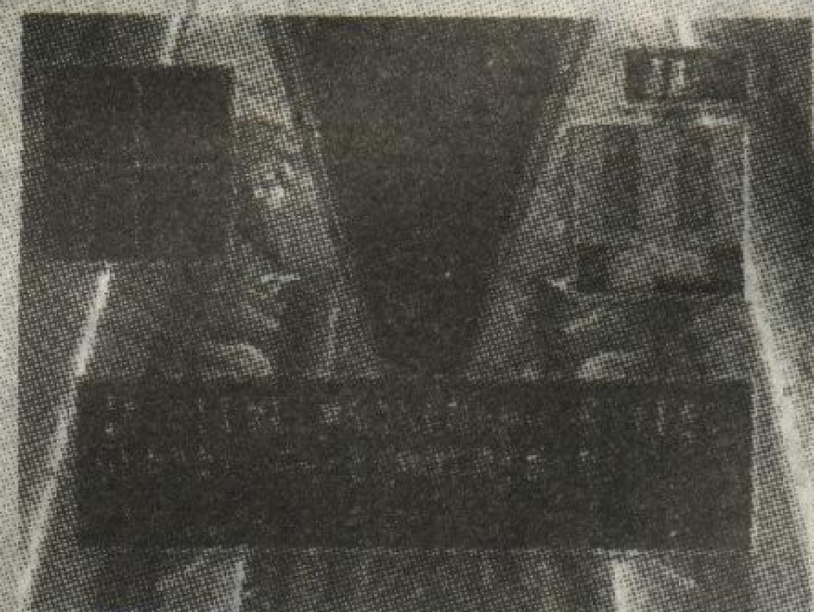




四种游戏模式有着十分紧密的联系

物品模式

表示玩者所持物品,并使用的模式。使用物品时,让环形排列的物品回转,在要用的物品到画面正面并押下○键。



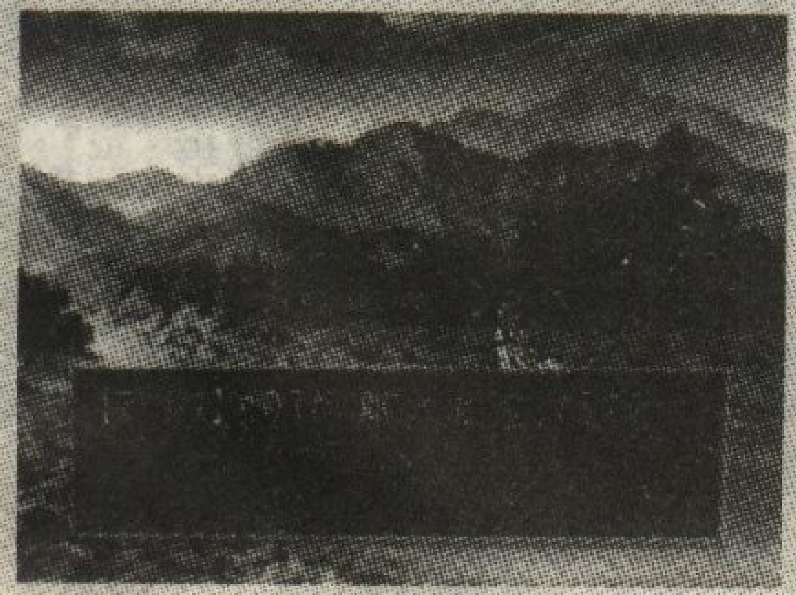


地图模式

表示玩者进行冒险时的全部地图和现在位置的模式。玩者所在位置由箭头表示,周围的地区用框框围住表示。箭头的方向表示玩者面对的方向。还有,周围的地区是可以在通常模式上表示的。



事件模式

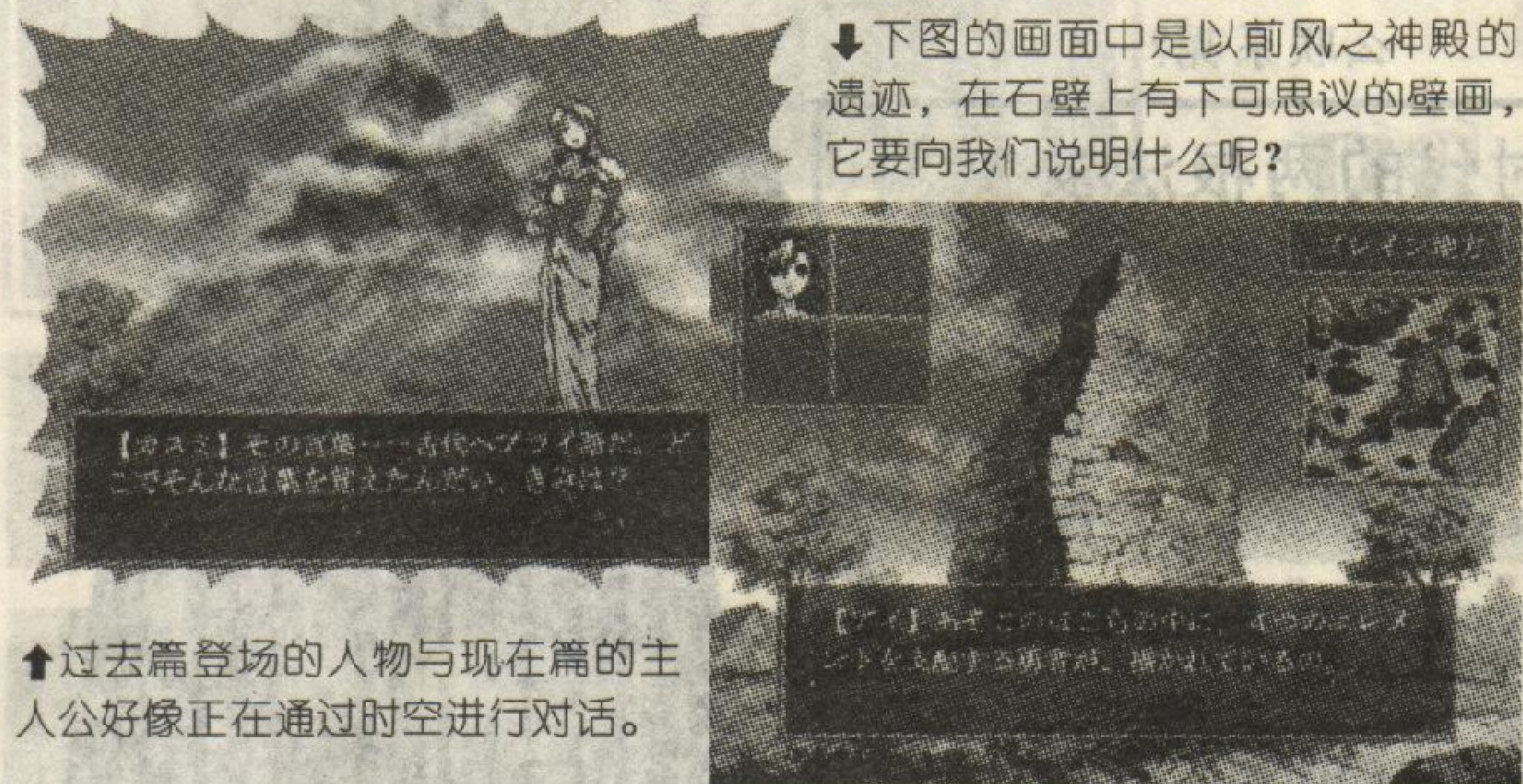


在通常模式进行移动时与人会面等,附合某些条件就会发生事件,就会自动切换为此种模式。特点是人物插图和信息窗口被大大的表示出来。还有不可以从此模式变为物品模式或地图模式,请注意。

下面便是掌握着本故事关键的几种道具的详细介绍

谜中之谜的物语，3个主角的命运是？

请看一下本次公开发表的新画面。有现代篇中出场的霞眺望遗迹壁画的镜头，未来篇中主人公丝和她的随从拉蕾拉的画面。其中有故事过程中相当重要的画面，要仔细看哟！



⬇下图的画面中是以前风之神殿的遗迹，在石壁上有下可思议的壁画，它要向我们说明什么呢？

⬆过去篇登场的人物与现在篇的主人公好像正在通过时空进行对话。







⬇这是在现代篇故事中出现的某个遗迹，过去的死者会给主角什么样的预言呢？

⬆在神殿中有着超科学的气氛，墙壁上表示着四大元素可能就是整个故事的关键所在。



⬅似乎现代篇的故事中四大元素与传说的勇者是贯穿整个故事的重要线索。

传说中的通者会出现吗？

⬇现代篇中登场的神殿物质一处，在湖底沉睡着带有古代信息的神秘殿堂。



三个不同的主角 三个不同的时代



⬅过去篇的主人公阿雷斯对面有一个巨大的女性塑像，从画面上看她似乎具有生命，那么她与阿雷斯之间有什么因缘呢？





现代、过去、未来编织的物语

掌握故事关键的物品和新人物



本故事的核心：神和恶魔左右着本作中的3个主人公。在此，我们详细向大家介绍一下有关物品。

并且，我们同时介绍一下在新公开的未来篇登场的新人物。这两个人与本作究竟有什么联系呢？



主导着时代的两根法杖

冠以神和恶魔名字的两根杖，在本作中起着重要作用。单杖使用是不能发挥效力的，如果你不具备什么条件的话，似乎不能使杖发挥神奇的功力。在恶魔的杖上刻有“火”、“水”、“风”、“沙”四个纹章，在神杖上刻有“女神”。可以肯定，法杖蕴含着令人惊恐的魔力。

纹章的预言

关于由4大元素（火、水、风、沙）统治着的世界的预言，由古书记载着。冒险者对记载着文章的十分重视，这是过去篇中重要的物品。



与4个元素有关的4册古文书

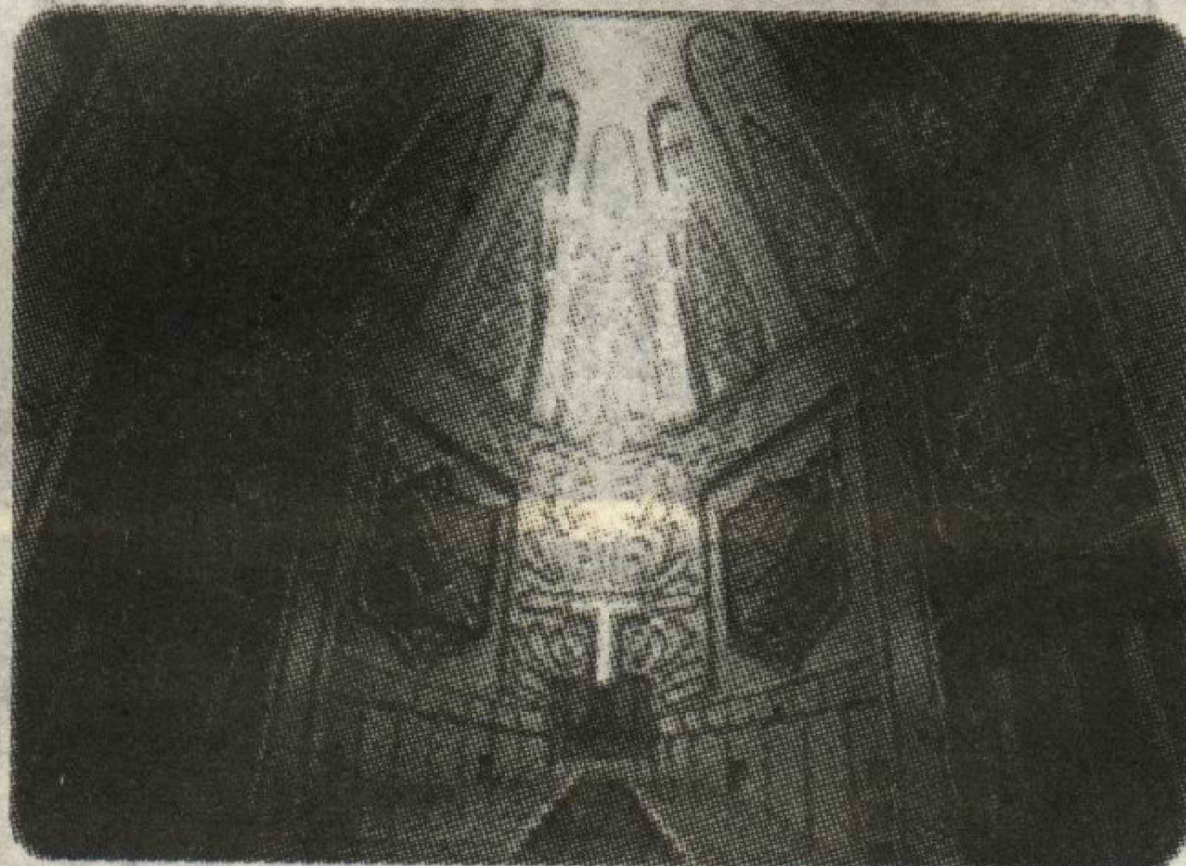
从左起，为“火炎之书”、“征岚之书”、“水声之书”、“沙尘之书”。这四本书已是公元前14年的文物了，但上面记载的却是未来的事。这就是人们所说的“预言书”。好像可以在未来编中得到它们。

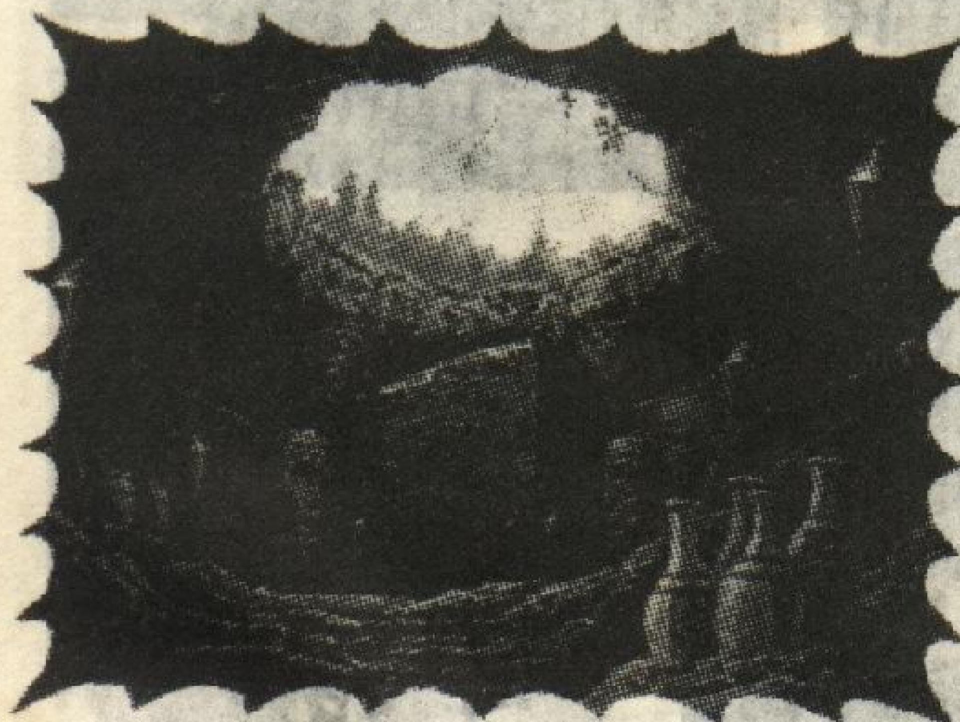


在三个世界里尚隐存着的谜题

此前我们已介绍了遗迹及神殿等各种场所，但是实际上在此游戏中尚存有很多场所。这样，我们就在最后以みうり和ダイジェスト，介绍一下有关隐含着谜题的场所。到处都产生怪事，似乎注定隐含着什么重大秘密似的。







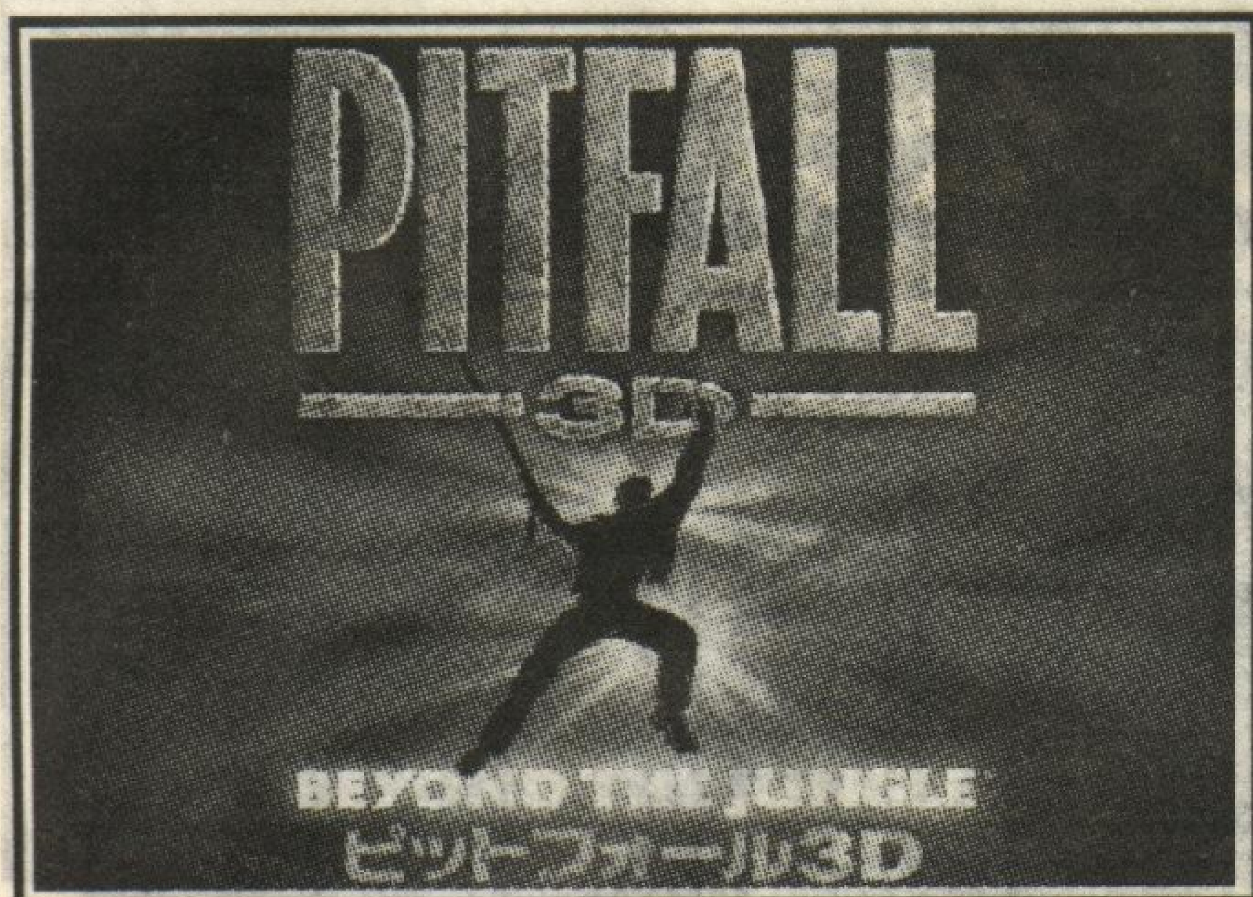
↑洞穴的中央矗立着神秘的石碑，而旁边的几个不思议的壶却更另人起疑。这好像是古代谁居住过的地方。

→在花坛的正中央可以看到一处水池，但是与花坛和水池不附的是周围阴暗的气氛。



↑在贡奉着女神的教会中有着神圣而庄严的气氛，看起来这里象天神祀导的地方。





PITFALL 3D

PS NEW

厂商：Activision
类型：ACT
媒体：CD－ROM
发售日：1998年11月19日

责编/E·T

痛快的动作游戏完全复活



ACTION

动作是这个游戏最基本的内容，通过各种动作，利用一些道具去解开迷题、打开机关，就是本游戏的最主要内容。



在1982年PC机上曾出现过一个深受玩家欢迎的ACT大作“PITFALL”，现在PS将这款游戏进行了移植，并且将其改制成3D版，另“PITFALL”的游戏魅力再次重现于各位玩家的眼前。

本游戏虽然是PC游戏的移植作，但其内容却与PC的“PITFALL”有很大改变。本作的主人公哈里·杰尼尔是PC版中主人公哈里的儿子，他具有与父亲相同的冒险热情，所以必然可以为大家奉献出一出精心动迫的冒险动作剧。

主人公利用攻击和移动完成各种迷题，这与前作是相同的；不同的是所有的场景都是用POLYGON制作的。

STORY

在与地球不同的次元中，有一个叫作“仙兰窟”的世界，这里住着一种称为莫古的种族。这个世界本是和平的，但“斯卡基”的出现却为这里带来的灾难。斯卡基为了支配这个世界使用了被称为“红色鲁仙斯”的能源，并打算借其力量进攻地球。能够对抗“红色鲁仙斯”的能源只有“蓝色鲁仙斯”，主人公因此踏上征程。



ITEM

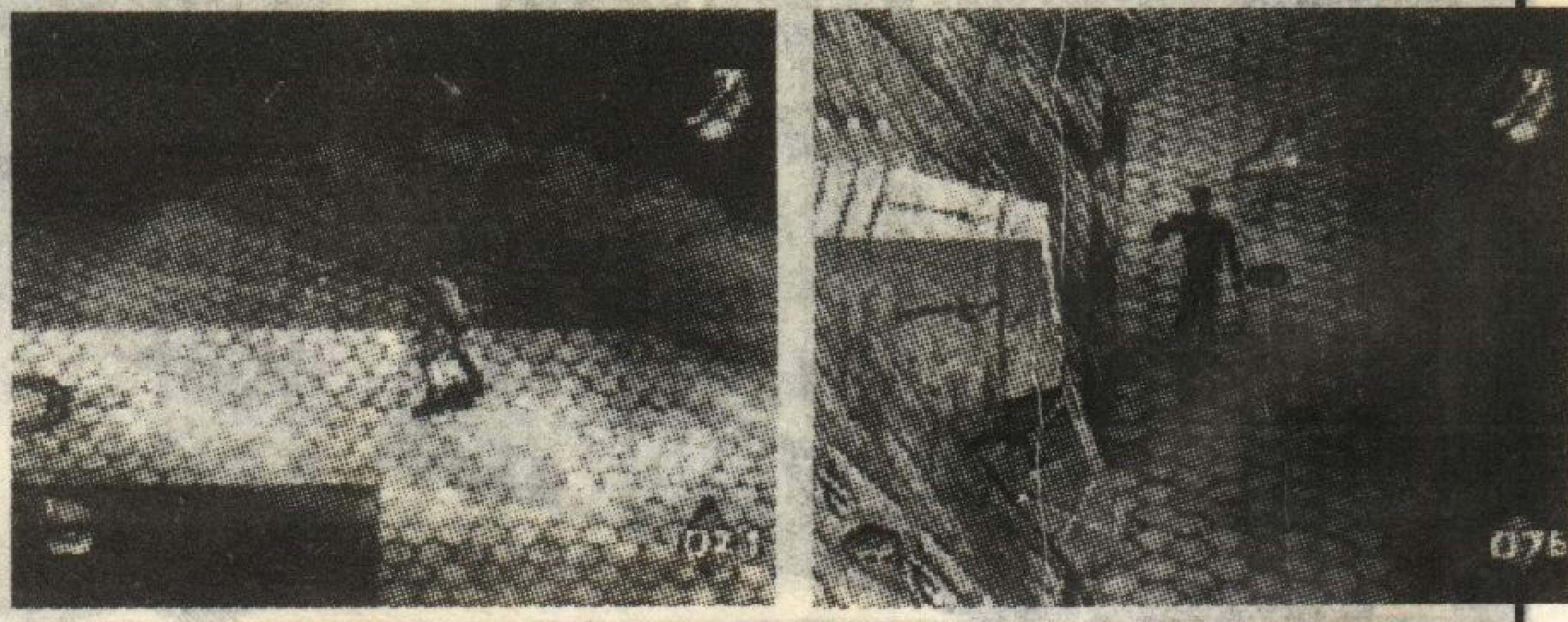
本作中设计了许多宝物和道具，利用它们可以进行体力回复或使出特殊攻击等等。尽量去收集宝物吧！

钻石

水晶

金块





序盘的相关资料大公开

在旅行的途中，主人公巧遇了莫古族族长的女儿米拉，得知了有关斯卡基要攻击地球的事，作为冒险家的他对这一事件表现出了极大的热情。因为主人公不仅有地球人的责任感，还拥有冒险家的魂，所以立刻踏上了冒险的旅程。

现在就冒险的最初三章作一介绍。

原始的荒野

这是最初的一关，道路上基本没有什么分支，可以很轻松的走穿，本关的怪兽也比较少，主要的目的是熟悉操作的方法，以便在以后的高难度的关卡中能够从容不迫的进行攻略。

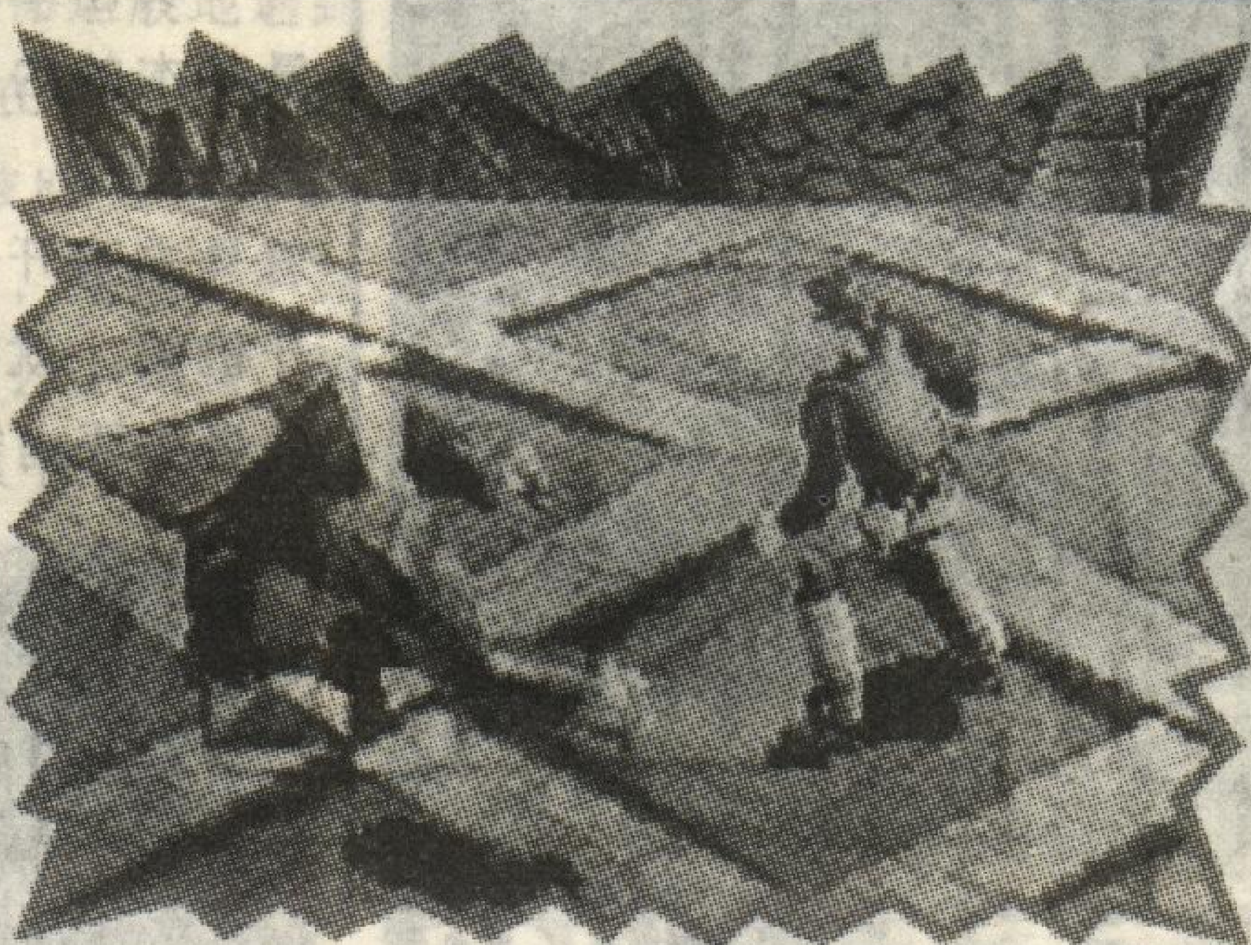






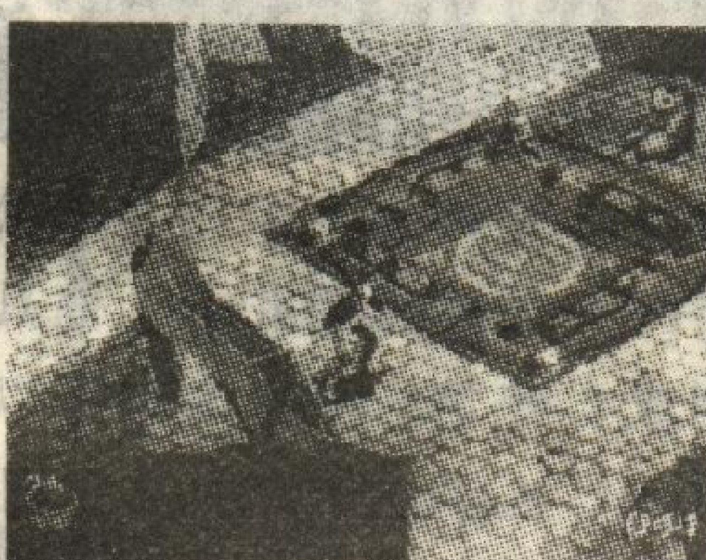
仙兰窟的世界

来到了莫古族所居住的世界，在这里发现了原古文明的一个遗迹，但是要进入遗迹必须找齐四块水晶，然后把它们组成水晶的钥匙才可以打开地下遗迹的大门。本关中怪物种类有所增加，流程难度也有所提高，要找齐四块水晶可真是很不容易呢！



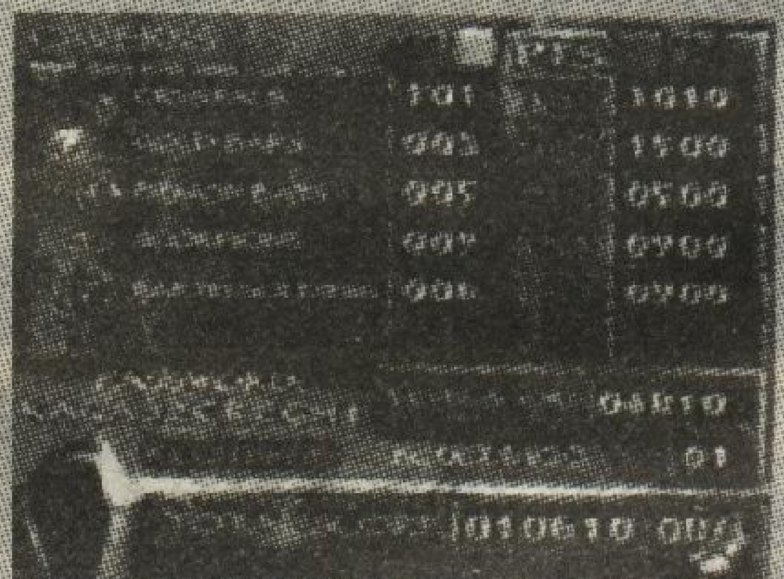






密码记录系统

在PC版的“PITFALL”中记录是靠密码完成的，本游戏也保留了这一特点。可以用记忆卡来存储记录，也可以使用密码记录游戏，这是本游戏的一大特点。



↑PASSWORD的存在可以节省记忆卡的空间。

地下洞窟

这个洞窟竟然就是莫古族的生命之源“蓝色鲁仙斯”存在的位置。利用抽出装置将这些能源抽到仙兰窟世界的表层就是本关的任务。



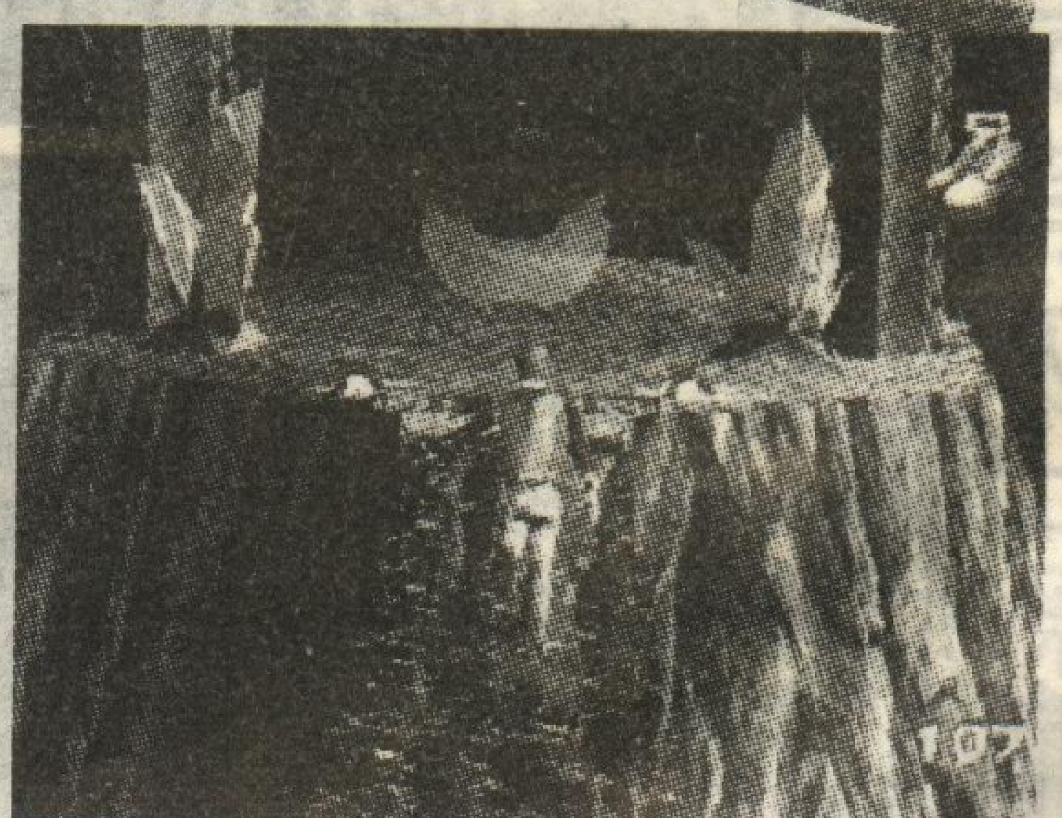
操纵抽出装置是本关的关键













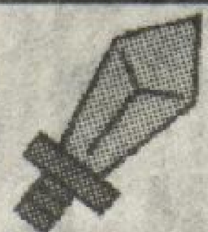
多卡邦～怒之铁剑～

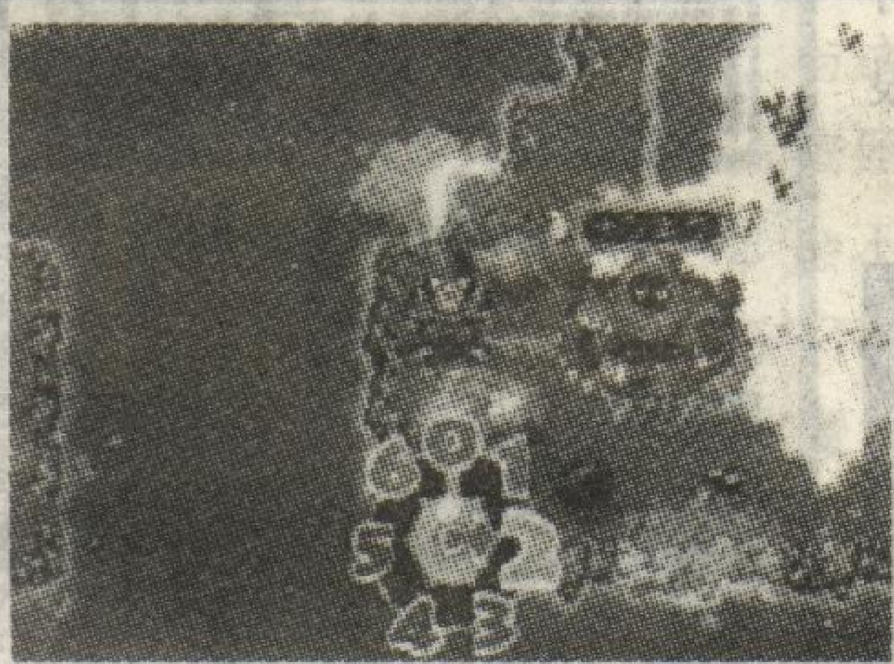
PS NEW

厂商：ASMIC
类型：TAB
媒体：CD－ROM
发售日：1998年11月5日

责编/E·T

加入了RPG要素的桌上游戏



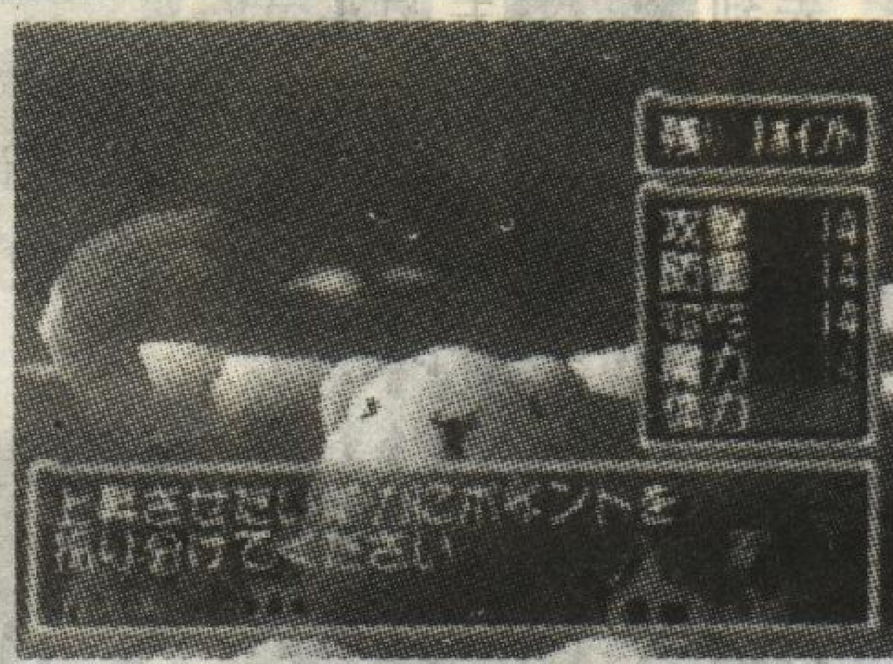



⬅真希望可以转出大一点的数目，走的越远越好！

本游戏的基本流程是以桌上类游戏的方式进行的

在桌上游戏中加入RPG的要素是ドカポン系列游戏的最大特点，也是本系列游戏受玩家欢迎的主要原因之一。“怒之铁剑”是本系列中的第四作，即将在PS上登场，相信表现力一定会强过以往的作品。

操作游戏时在移动画面是以转轮盘的方式来决定可移动的步数，这是桌上游戏的一个特征。而在移动后，突发事件的出现和战斗的开始则是RPG的因素。本游戏巧妙的结合了两者。



⬅强敌登场，打倒后LV UP就可提高能力值了。

在桌上类游戏的基础上加入了RPG的情节因素

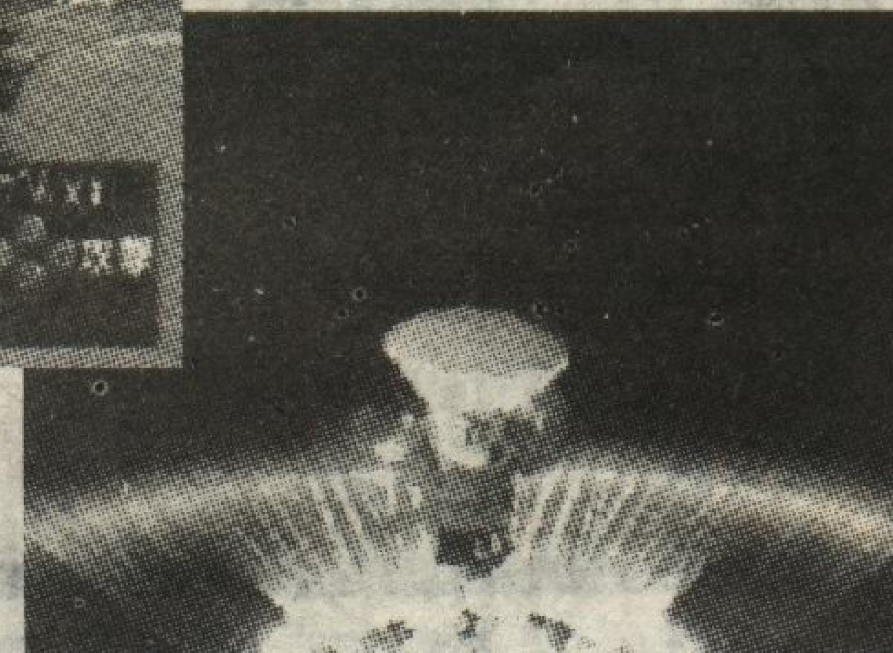


⬆在幻想的世界中，主人公们为了一个目的而四处旅行，消灭怪物。

玩者在移动时是依靠转轮盘来决定步数，也要努力赚取金钱才可购买道具与魔法。出现赤字可不好噢！



在村中或草原上都潜伏着不同的敌人，如果遭遇上就要发生战斗了！此时魔法与必杀技就会发挥它们的威力了。



⬆スコップ的魔法发动了，会产生怎样的攻击效果呢？

登场人物简介



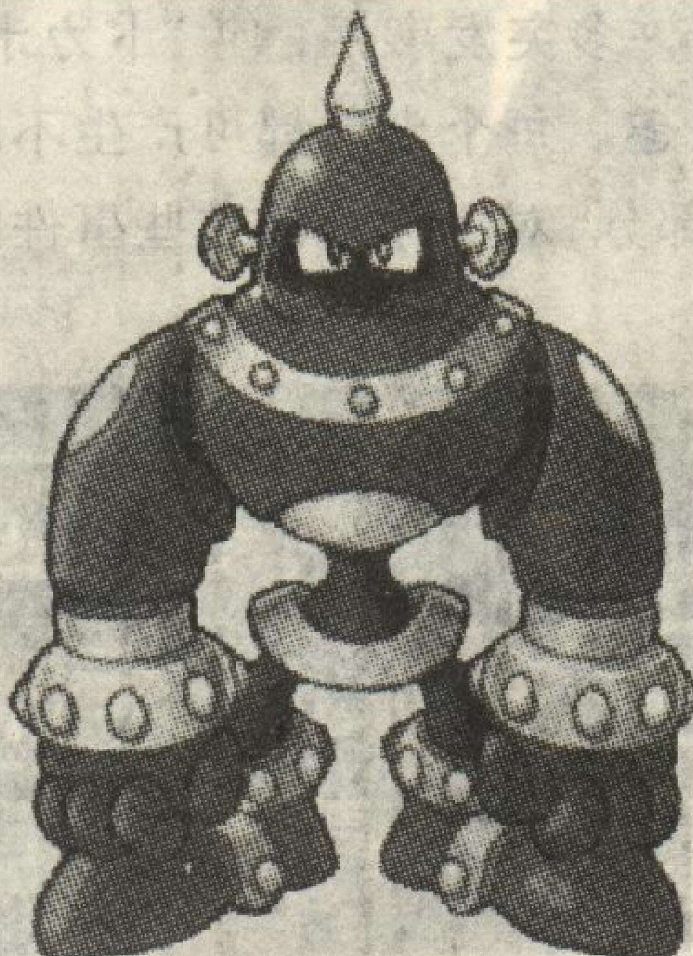
スコップ

⬅作为国家的王子，スコップ性格好动，不喜欢老是呆在王宫里，总爱出来冒险闯荡。



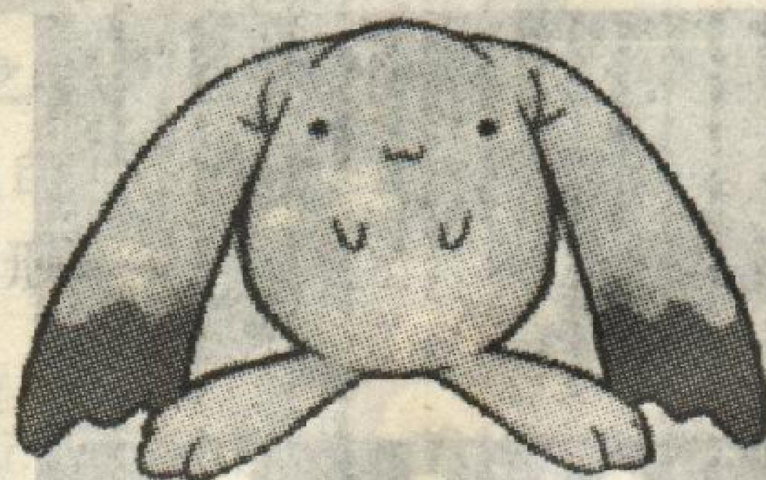
ウララ

⬅可爱的Q版娃娃ウララ是一个热爱大自然的女孩，她有HP回复的特殊能力。



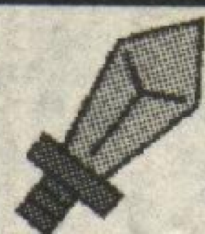
ブリキン

⬅看样子就可以知道，这个钢铁巨人一定是大力士型的人物，防御力超高。注：个性顽固。



ウイウイ

⬇谜的生物ウイウイ，有着不可考证的身世。它在初期并不很好使，但发展后会变得很强大。



游戏的流程简介

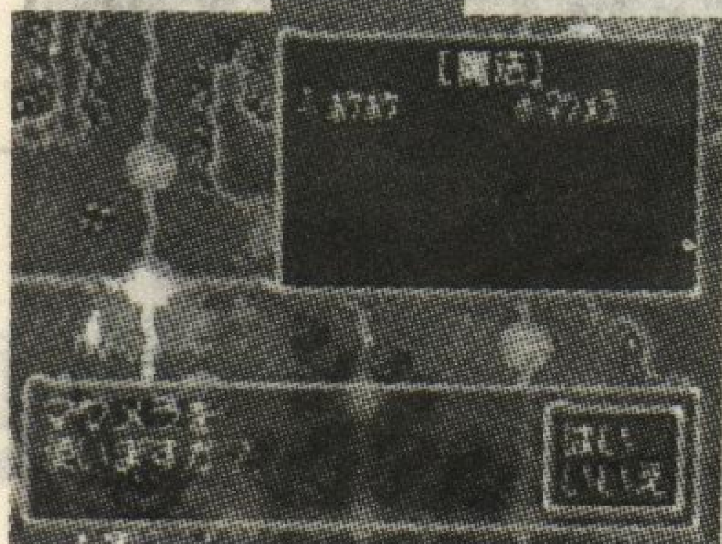


由于这类游戏比较少见，很多玩家也许会不适应，所以在这里我们以一段实例流程为代表来介绍一下本游戏的基本流程。在真正的游戏过程中，也许你会碰上其它的事件，与现在介绍的不同，但也不要奇怪。

START



先到武器屋去购买武器和防具，在购买后可不忘记装备。



遇到了路上的小敌人，把它们打倒吧，如果看着不顺眼就使魔法！



去抢劫其它玩家的店铺，如果成功的话造成的影响是很大的。



被抢的人所持金会下降很多，也许会变成贫穷的人！这样也许会使此玩家愤怒的。



由于抢劫，自己可能会变成通缉犯的，这时还会有悬赏捉拿的告示出现。

多多的累积金钱和经验值吧！



与占领村庄的敌人进行战斗。这种敌人一般强度都很高，LV 不够容易被消灭。



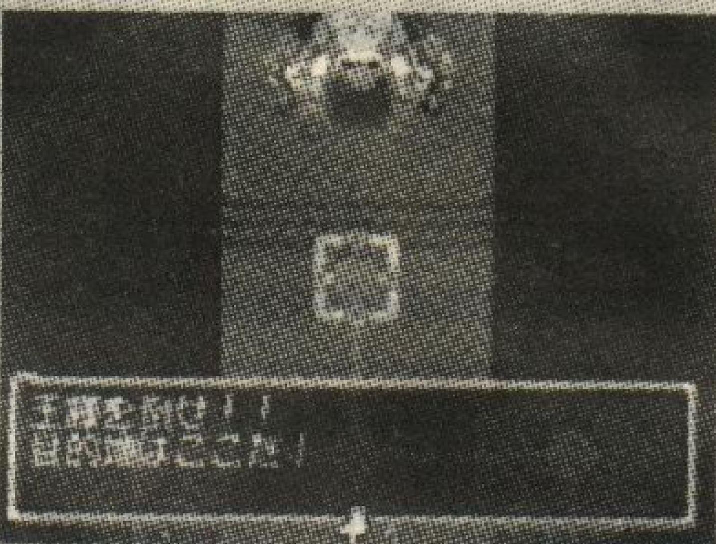
打倒敌人解放村庄就会变为村中的英雄。



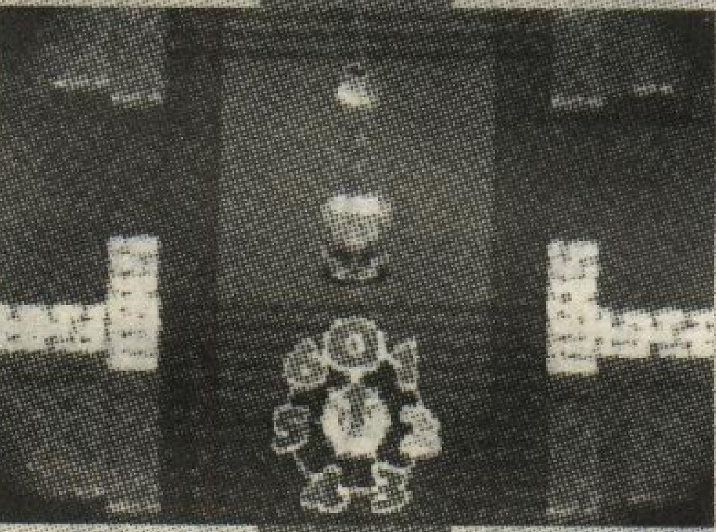
解放村庄成功后，村民还会给你赏金以示鼓励，数量可不小哟！

第一关攻略

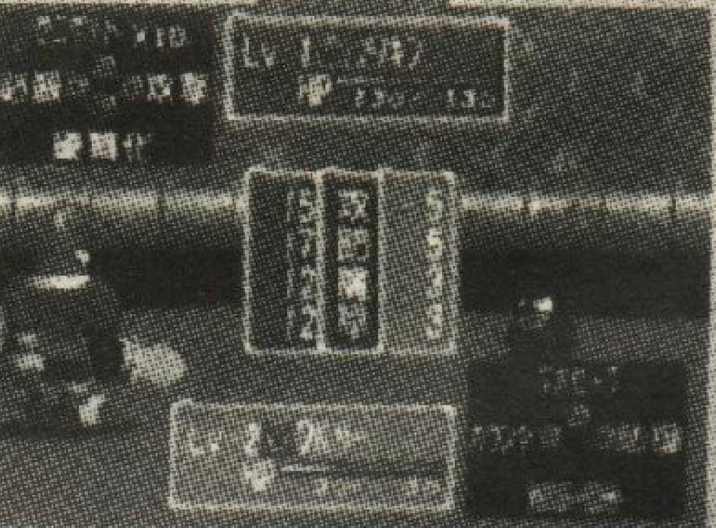
在游戏第一关时会交你最基本的玩法，这样初玩者也可以顺利的进入游戏世界了吧！



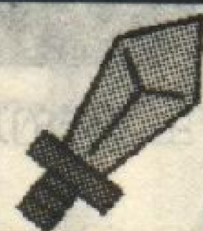
先去见国王，取得任务：打倒ワルサー。



进关之前可先练习移动和战斗的方法。



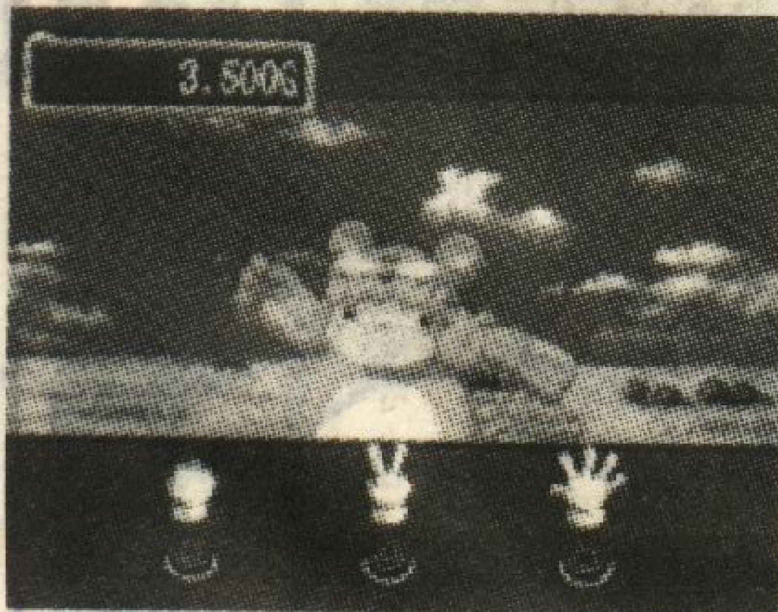
打败ワルサー后，才发现他是国王装扮的。



突发事件使游戏乐趣大增



在简单的桌上游戏中加入了许多突发事件，使“ドカポン”系列游戏变得更为个性化和有乐趣。每个事件都可产生不同的效果，下面介绍这些事件中的一部分，对于你来说这些事件的发生是凶是吉，就要看运气了。



⬆与喜爱猜拳的ジャンキー比赛猜拳，输了会给夺走金钱。



⬆找一个玩家与你结盟，这样在游戏中会简单的多。

➡先把最弱的人消灭掉是游戏的基本策略。



⬇碰到了这个人的话，最好不要理他，会丢钱。





⬅看样子有些像某个著名的外科医师。



⬅将灵魂卖给恶魔可在一定时间内提升能力，但……

由于存在着邪恶 因此杀戮与恐怖之日就要降临……

最终幻想Ⅷ

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

今冬发售予定

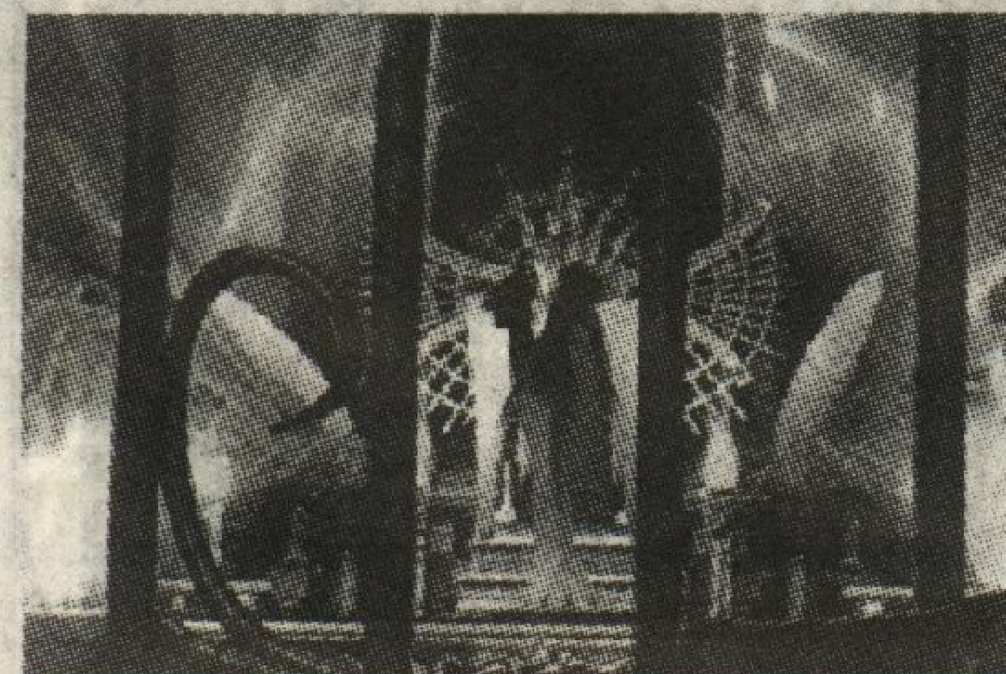
魔女、伊迪亚,《FFⅧ》世界中最初的大敌。以先前的体验版中,那个酷似蜘蛛的"黑寡妇"可以算是个BOSS了,但是它的实力在《FFⅧ》世界中确是十分渺小的。而魔女——伊迪亚的强大超出了那个蜘蛛数倍以上,但是她的年龄以及与故事的关系还不十分明了,只知道她可以使用很强的魔法,并还能对人类进行洗脑(精神攻击)。这就是她的攻击方式。当然,在与她对战时依然可以使用魔法抽出系统,这样主角斯科尔与她对决也几乎是被肯定的。魔女有着很高的素质与魔力,与她会有一番苦斗,不过从已有的资料可以发现,与这位魔女的战斗是游戏中的一个重要情节,那么按照以前介绍的召唤魔法是在情节中获得的魔法,会不会她就是我方的另一个G·F(召唤兽)呢?虽然不能肯定,但光是魔法抽出想必也可以得到高位的魔法。



↑在灯光下伊迪亚以"神"的姿态出现,在她那凄美的眼神后到底隐藏着什么呢?



女神的容姿 恶魔的眼神



强大魔力的持有者 魔女——



恶魔的仪式吗? 魔女的讲演是

在古代,能够被选出来继承"魔女之力"的人就是传说中的魔女,成为魔女的人不但拥有强大的力量,而且自己的一生也虽之发生变化,由于自身有了古代的魔女之力,使得她在形体上给一种魅惑的感觉,在这张脸的后面却隐藏着令人恐怖的力量。因此人们对于魔女的印象是恶劣的,恐怖、异形等想象在人们心目中产生,这样魔女就被人们认为是社会之外的产物,是被现实社会排除的东西(传说的嘛!)。但是,现在魔女的存在被肯定化,她也就不仅是在传说中存在,继承"魔女之力"的人以令人惊异的姿态出现在人们面前,并化为现实。

邪恶的威严与端庄的容貌并存的魔女

EDEA the Witch

在全世界的女性选出最具魔女潜质的人来继承魔女的力量，那么魔女之力是以什么样的姿态出现呢？是魔法或者是威望又或是绝色的容貌，总之她的力量可能是一个女人一生在追求而又不能得到的东西。游戏中的魔女伊迪亚虽不知为什么与斯科尔为敌，但可以肯定操纵她的力量是令人起疑的，总知魔女被众多的谜所包围着，令人有种不思议的气份。真实的判明还是在游戏中。





⬆披着长色黑发的魔女头上有一个十分怪异的面具，她好像正在静静的等待着什么仪式的来临。



⬆魔女眼上的面具就要慢慢的打开了，面具下的魔女面容十分庄丽。







长眠在伊迪亚体内的魔女之力终于觉醒了，传说的恐怖之日也随之出现。

游乐园中的时刻……？

从右图中可以看见在好像是游乐园的地方有时刻表示，其时间是20:00:09。在这里的狂欢是20:00:00开始的，但是游乐园与狂欢有什么关系呢？它是否是为狂欢所建造的呢？总之一切的一切都给人以神秘的感觉，游戏乐园中的灯光以及布景给人以豪华、欢快的感觉，但在它周围阴暗的景色都让人不寒而栗。另外，最让人疑惑的时钟上的标志，它的存在是否意味着某种组织在操纵着一切呢？

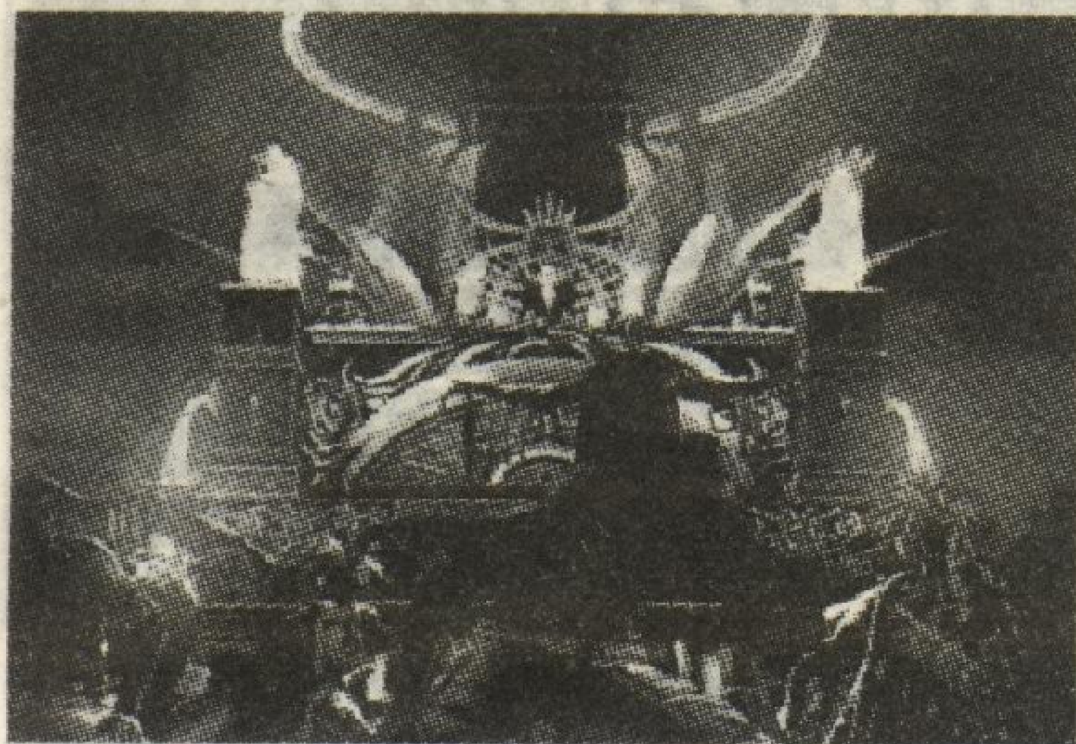


在酷似游乐园的建筑中有着令人毛骨悚然的气氛。



随着气氛的逐渐凝聚，看起来一场大战迫在眉捷。

狂欢之夜的魔女庆典仪式

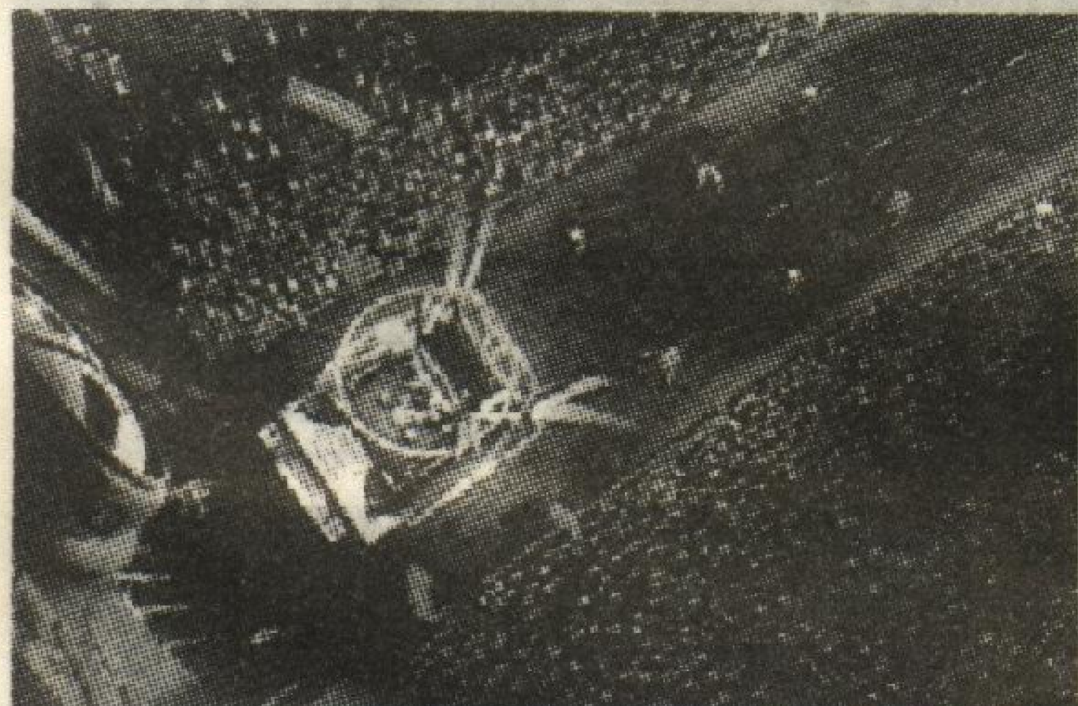


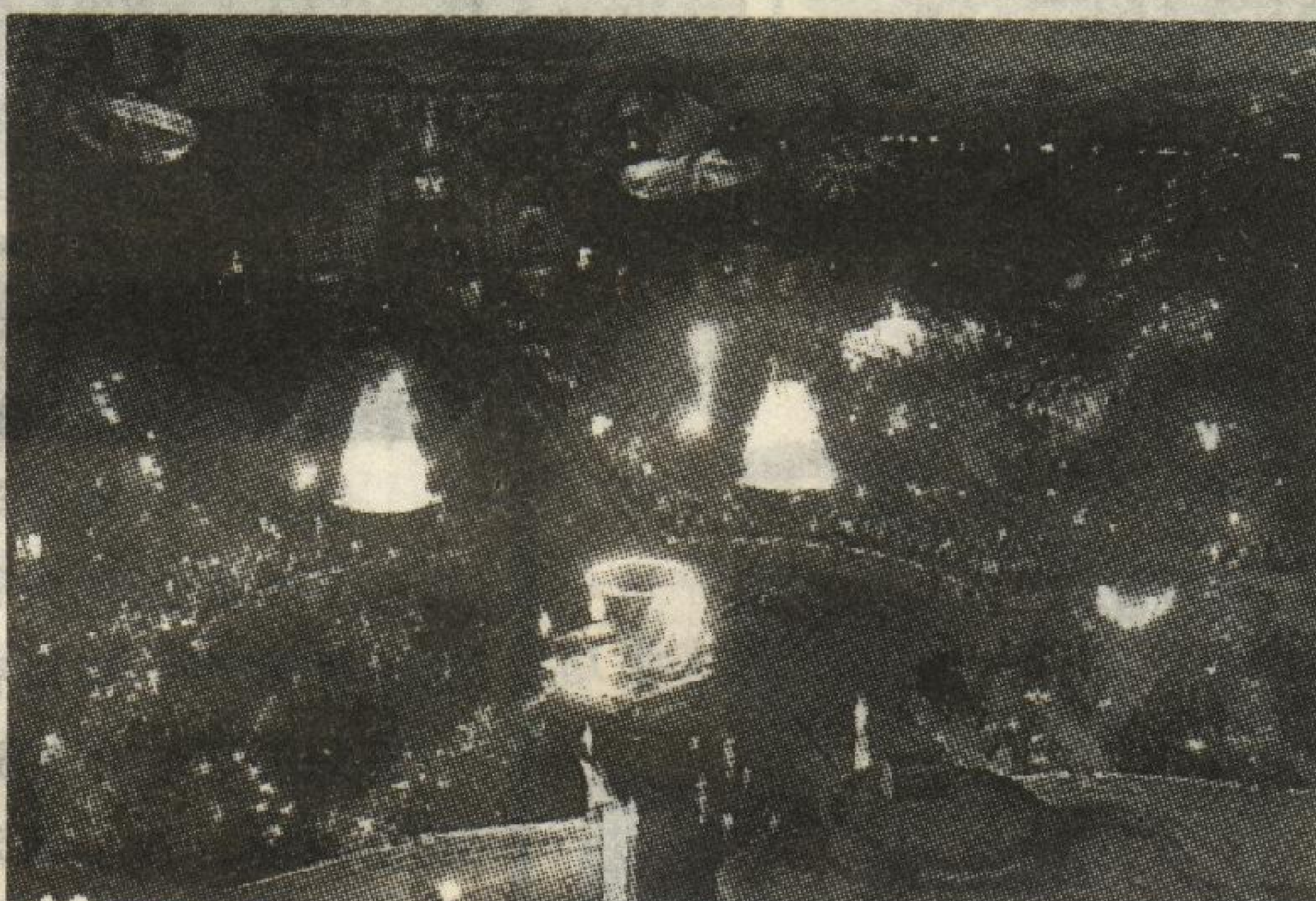
虽着烟花的升空，伊迪亚乘座着花车从街市中缓缓开过，这个狂欢会的目的就是向世人披露伊迪亚，就是继承了魔女之力的人，虽然不知道她是如何被选中，但从民众对她的热情来看，伊迪亚在人们心中有很高的地位，人们对这个大会十分狂热。并没有因为是魔女而感到恐惧，难道人们已经被魔女之力洗脑了吗？既便是人们自愿的，想必也不会知道这其中的内幕，而我们的主角斯科尔在此与魔女的战斗也将是此段情节的重头戏。

右图是新登场的人物，穿着白色外套的他与斯科尔有什么因缘吗？











标记的意义

在这场大会中大家会发现有两种标记出现，这两种标记有不同的风格。第一种标记有在凯旋门风格的建筑上出现，而在时钟上的标记会认想是某个神秘组织，那样这两种标志在同一地点出现，让人联想到它们是否有关系呢？又惑是同一神秘组织的两个部分呢？最低限度也代表某个企业。看来这个游戏中包含的谜依然很多。





狂气在狂热的旋涡中心觉醒

即将明朗化的新系统！！

召唤兽（G·F）、魔法抽出、连续剑以被证明是《FFⅧ》的新系统，虽然在体验版中大家可以对这些新出现的系统进行初步的掌握，但在浩瀚的《FFⅧ》世界中新系统的登场并不是这些，作为一个系列的最新作，它将以广大的内涵以及丰富的新玩法来让玩家再次体会“FF”中的幻想世界。



下回会有更新的资料奉献……

FFⅧ新资料连续放送

本年度RPG超大作《最终幻想Ⅷ》虽没有准确的发售日期，但有关此游戏的新情报正在不断更新中，日本各家电玩杂志社都在连续报导这个可能是98年度最优秀的RPG游戏。本刊也将会连续追踪这些新的情报，但遗憾的是只能每月向大家做一次介绍，心急的玩家可以利用因特网上SQUARE的主页（www. square. co. jq）以及相关连接上去察看新情报。

火星物语

PS 新作追踪

责编/E·T

厂商:ASCII
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年10月22日

第5话"命名仪式"

本回连载将"火星物语"第五话至第七话的故事一并收录。首先我们将第五话以前的故事做一下回故，物语开始是主角少年A准备接受命名仪式从阿罗姆村来到了首都康加利安，到达目的地后少年B首先接受了命名仪式，但出乎人意料的是被附与"阿宾"之名的少年B确从此失去了记忆，并且还从事着十分危险的工作。少年A对于这一切的发生抱有很大的疑问。

就在少年A准备接受命名仪式前命运般地遇到了少女Y，并且在一次偶然的机会里少年A被时光转移到了中世纪的火星，在这里遇到了阿罗姆王国的公主克丝。第五话就是少年A回到了现实世界后开始的新冒险。

限定版十大付录奉送

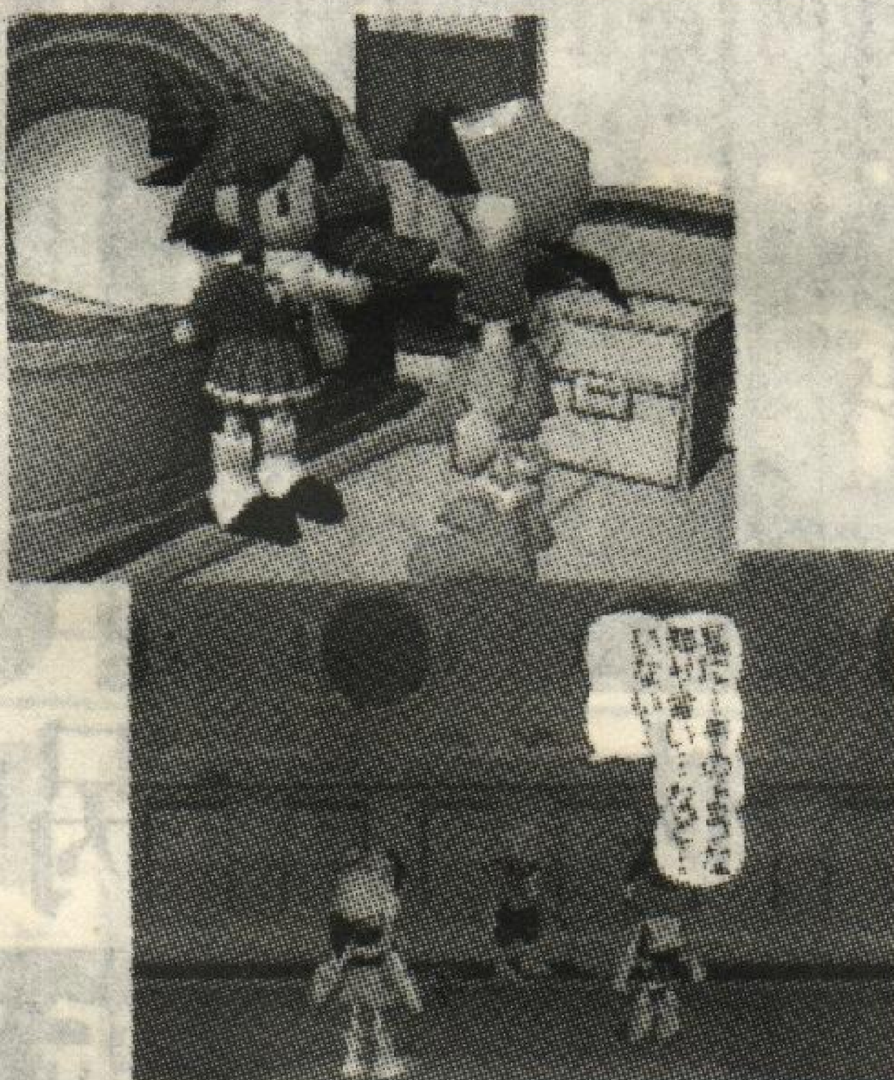


在本游戏的特别限定版中附送了大量游戏有关的玩具、画册等物品，其中包括5个以游戏中的主要角色为造型的小模型，另外还有特制的"火星物语"贺卡，还有一些小物品总共达10种之多，但是由于在日本才能定得到，而价格又高达9500日元，想收藏它的国内玩家看来有相当的困难。

你难道不想收藏这些精美的物品吗?

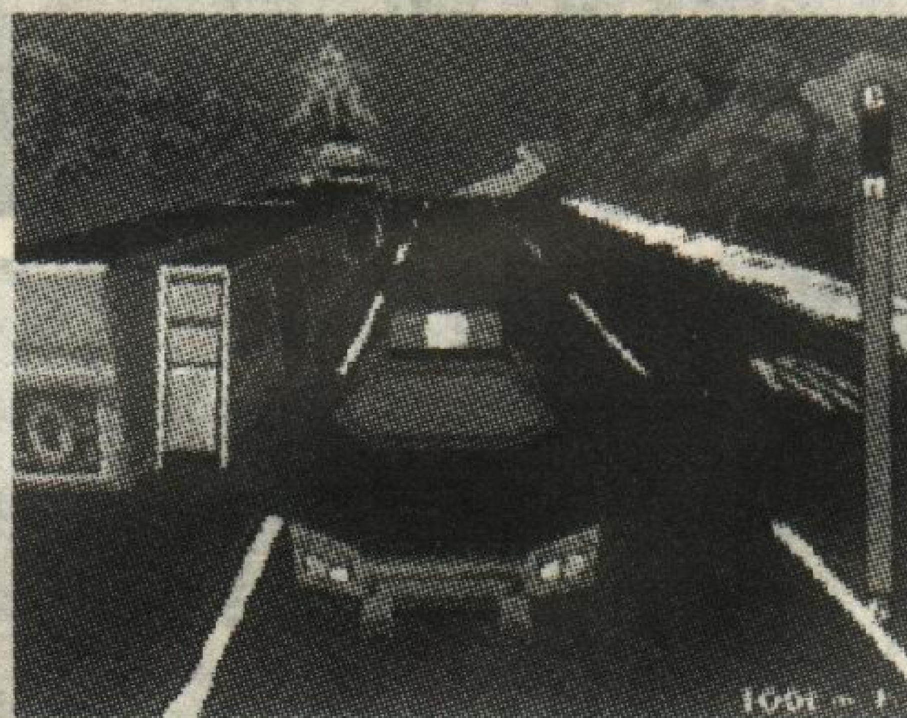
终于回到现实世界

在康加利安被遇的少女Y与从中世纪火星回来的少年A一起准备调查命名仪式的内幕，并且帮助"阿宾"恢复记忆，找到控制命名仪式的幕后主使者。阿宾恢复记忆后，三个人被人们称为"思想犯"，少年A被附与了福布斯，少女Y被附与了茜拉的姓名，结束了命名仪式后的三个人准备反回阿罗姆村。



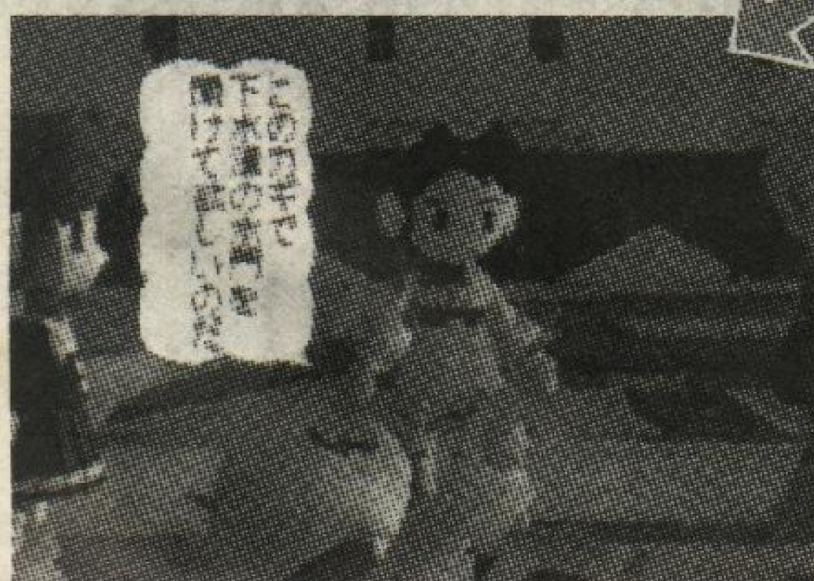
迷你游戏 巡罗车

这是一个乘座巡警的巡罗车高速街头行驶的迷你游戏。如果在途中碰到障碍物车的速度就会减慢，这个游戏的规则很简单，当车行驶到终点后还要回答机器警察的提问。

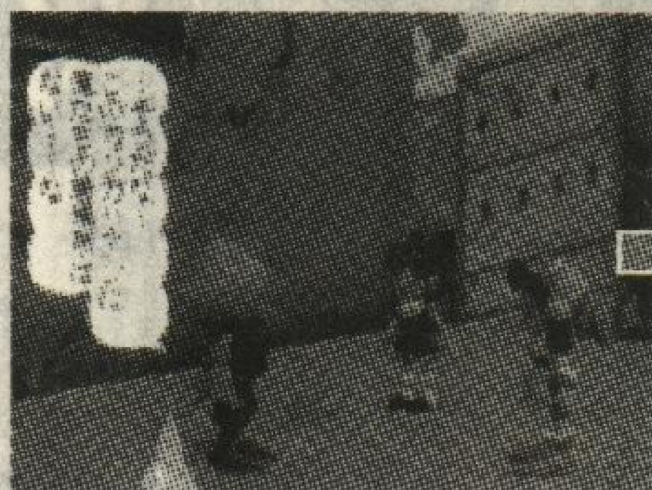




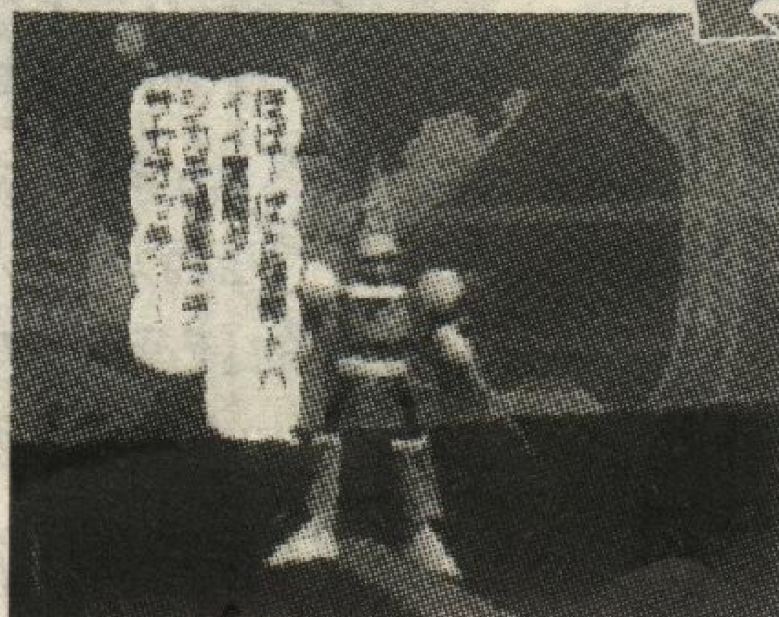










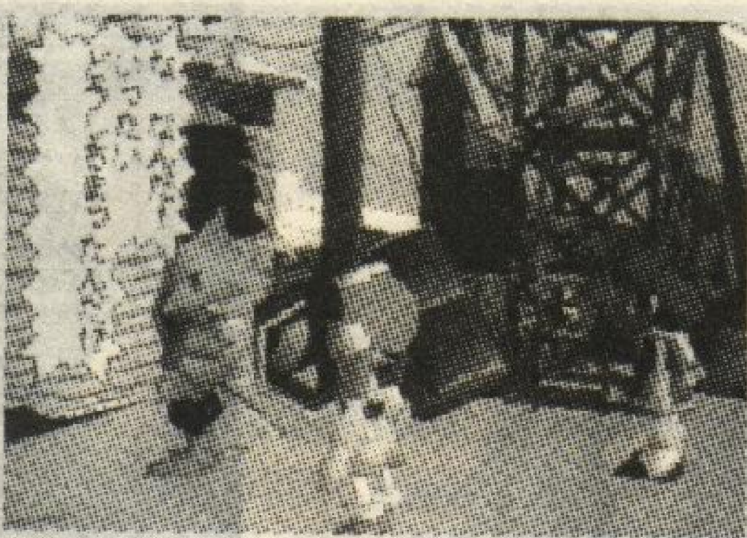


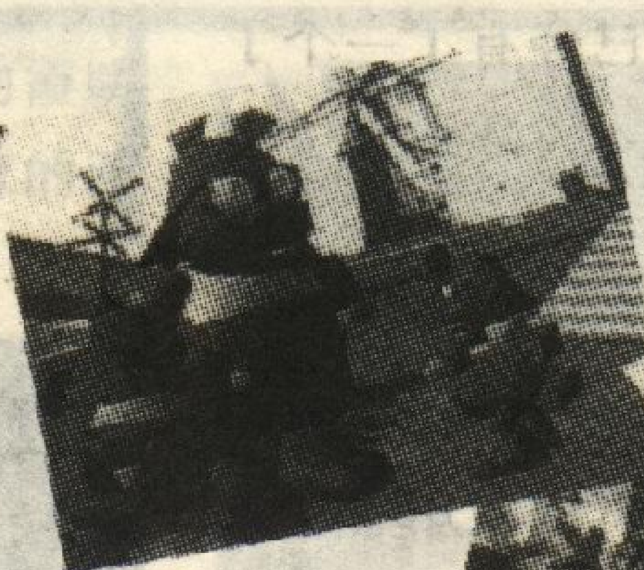


兰色的风再次出现

第6话“黑色的侵略者”

与同伴和兰色的风一起回到故乡阿罗姆村的福布斯，阿宾与西拉3人，在到达阿罗姆村后发现眼前的阿罗村像被什么人袭击过似的，就在大家犹豫不定时，突然有一穿黑色军服的人来到了阿罗姆村，并扬言找到村中的“风使”……，风使好像是既熟悉又陌生的东西，但究竟“风使”中有什么秘密值得这伙人来搜索呢？





←身穿黑服的军人突然出现，阿罗姆村陷入危机之中。

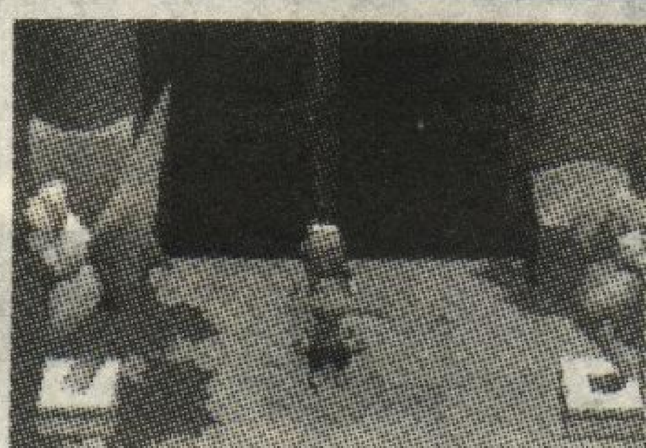
↑他们来到阿罗姆村的目的就是找出“风使”



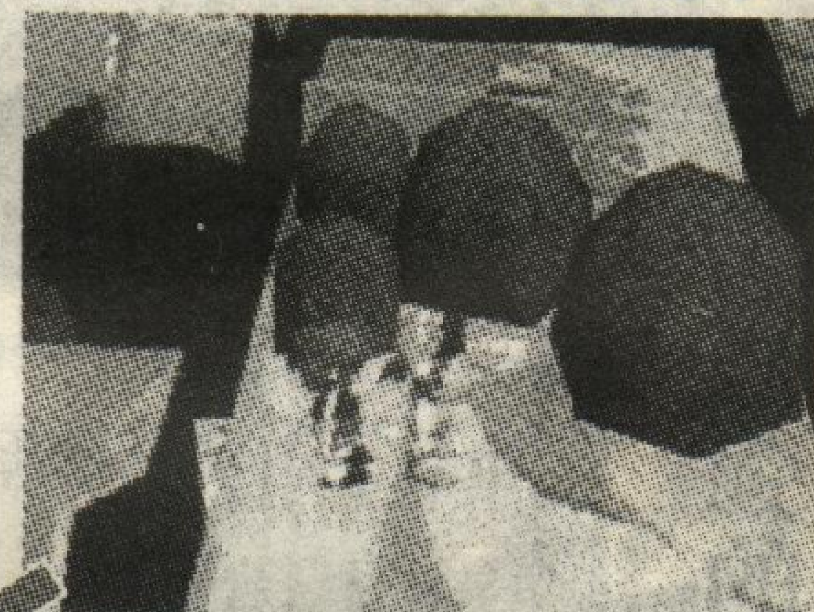
前往遗迹是首要任务

得到风之谷的地图

在村中拉普看到平安回来的福布斯十分高兴，他本来是章鱼族的人，并且得到400年前公主克丝的委托，而他的任务就是告诉福布斯让他去寻找风之的地图，虽然福布斯等人还不知为什么要这样，但还是接受了这个请求，这样福布斯与西拉就准备前往古城的遗迹寻找风之谷的地图。



←城门两边的雕像竟然会动。



→这个地方便是地下室的入口。

在遗迹中要注意各种陷阱及机关



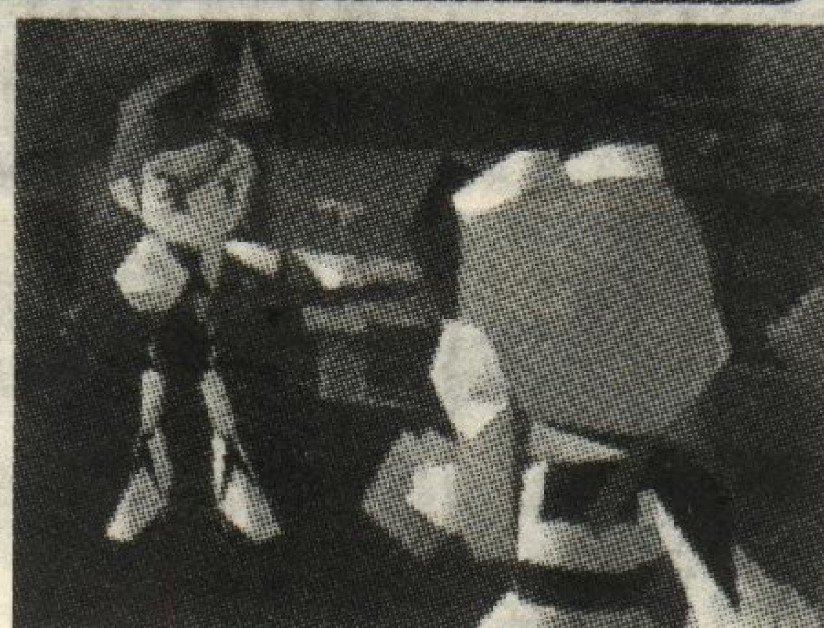
它正在遗迹深处等待着你





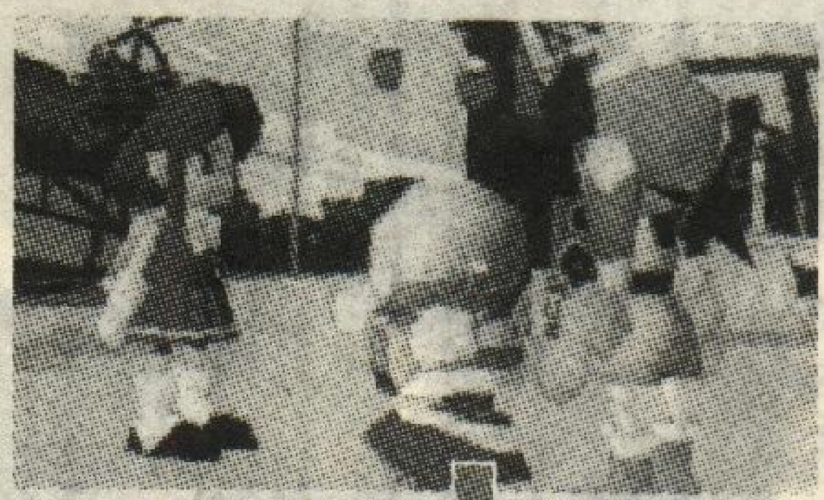
拉普与阿宾救出作战

叫做西尔比的人将拉普与阿宾捕获，福布斯与西拉便准备开始营救他们，在这时兰色的风开始呼唤福布斯，本来可以借助兰色的风的力量，但是漆黑剑将它的力量封住了，只有打败西尔比才能使兰色的风复本来的力量。



西尔比是哈耐斯特殊部队的小队长







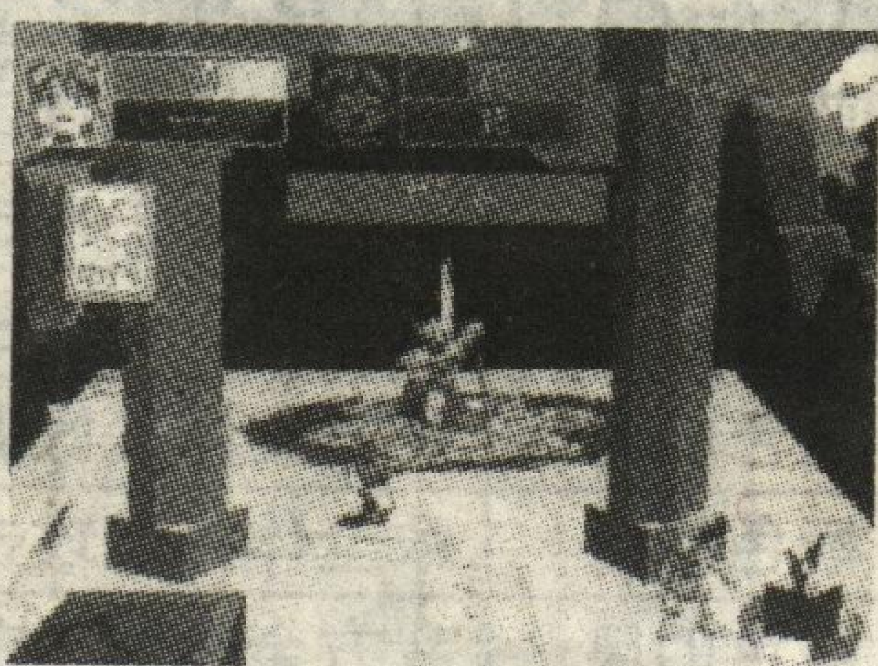


战斗!! 破坏漆黑剑

西尔比的火炎龙演舞的攻击力十分高，但它的弱点是需要一定的时间才能发动，这样就给我们提供战胜的手段，以西拉回复以及使用辅助魔法，而福布斯则专心进行普通武器攻击，就可以胜利。

战斗!! 与卡夏的战斗

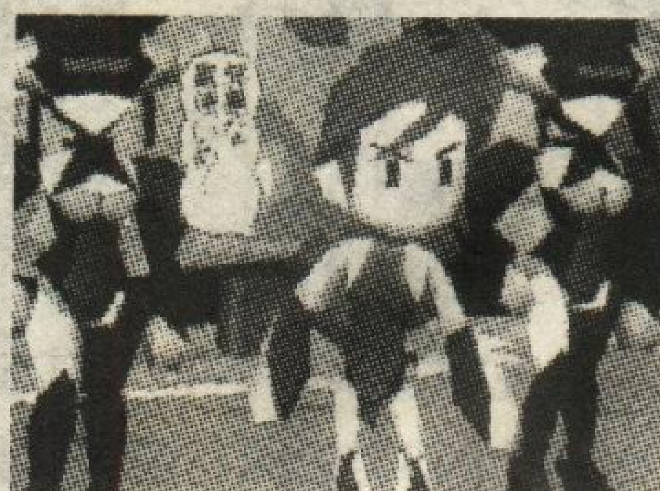
采用武器攻击的方法是无法将卡夏击败的，因此我们要在画面上配置道具，利用这些道具才能将卡夏击败（道具的种类在游戏中会有说明）。打败卡夏后就可以得到苦苦寻找的风之谷地图。



↑我们要利用地形与特殊道具同不能正面攻击卡夏进行战斗。

第7话“风之谷”故事更概

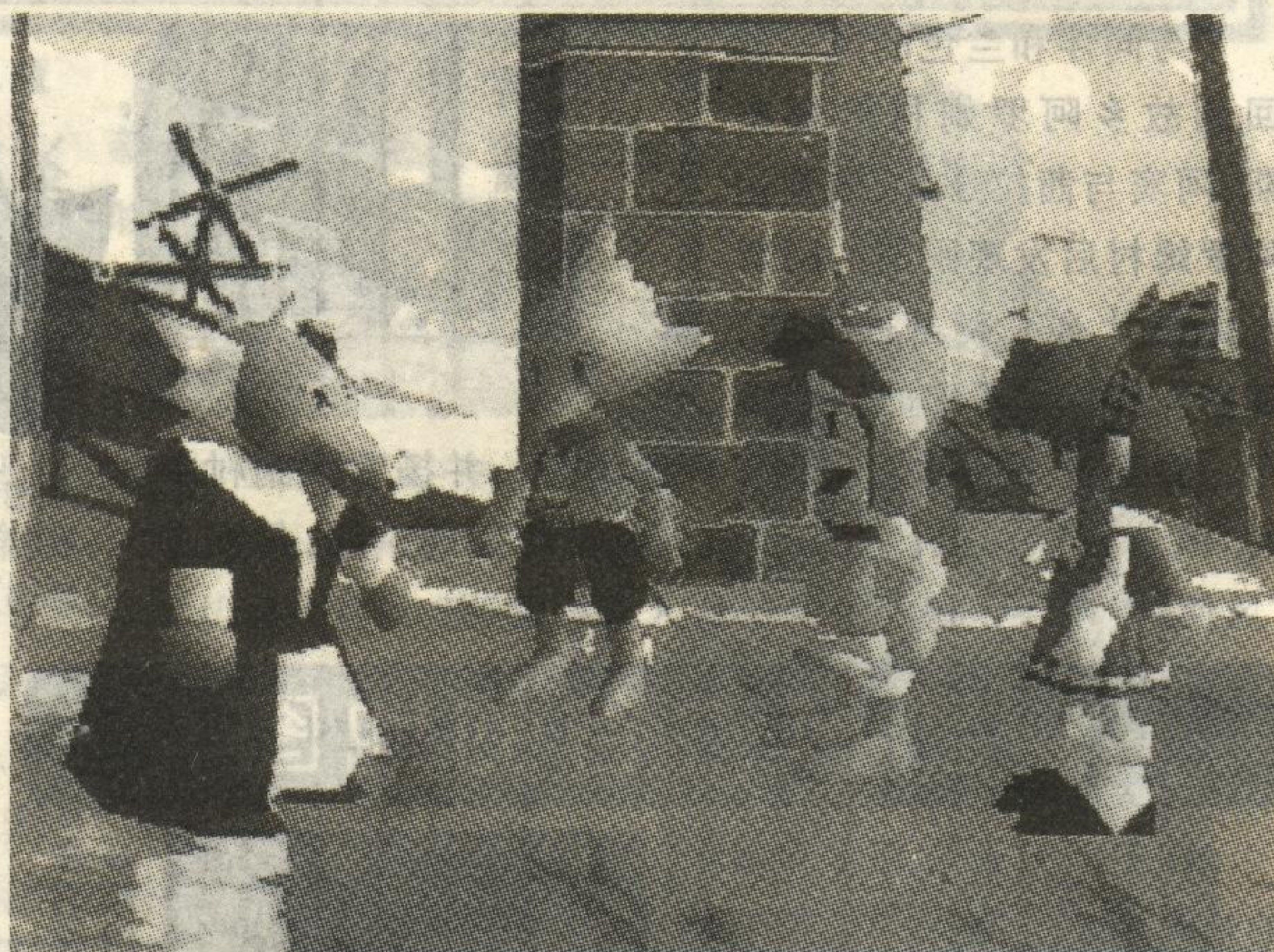
在遥远的过去，阿罗姆国的公主克丝告诉人们在风之谷中居住着传说的风使，但是风之谷是个什么样的地方呢？克丝又为什么要引导福布斯去风之谷呢？那么下一话福布斯与西拉就将踏下充满着谜的风之谷。



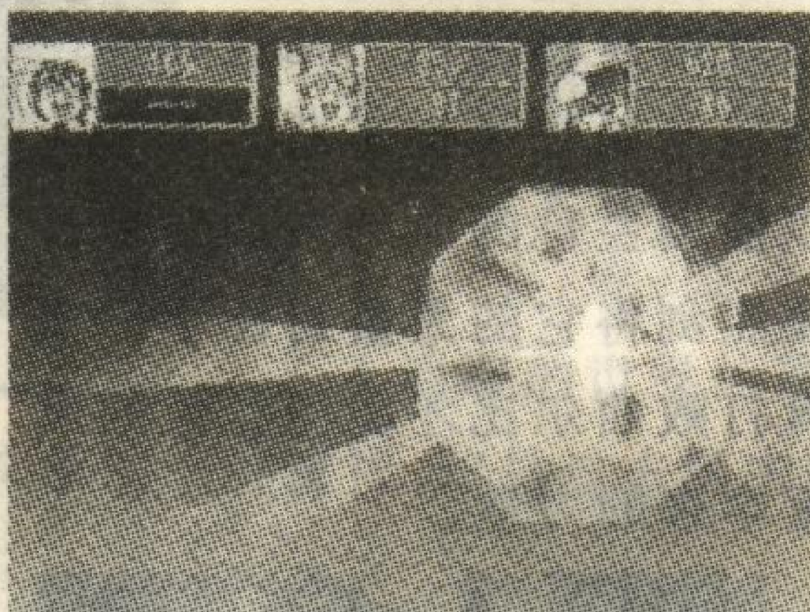
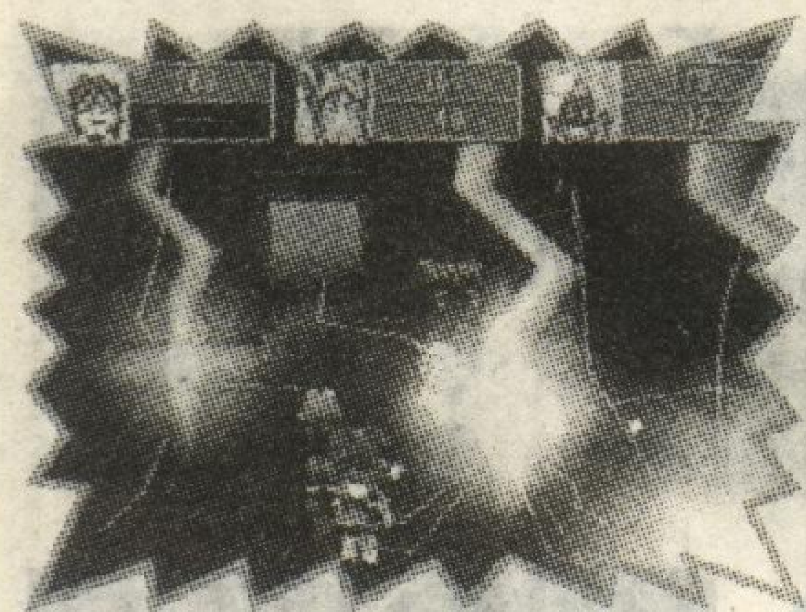
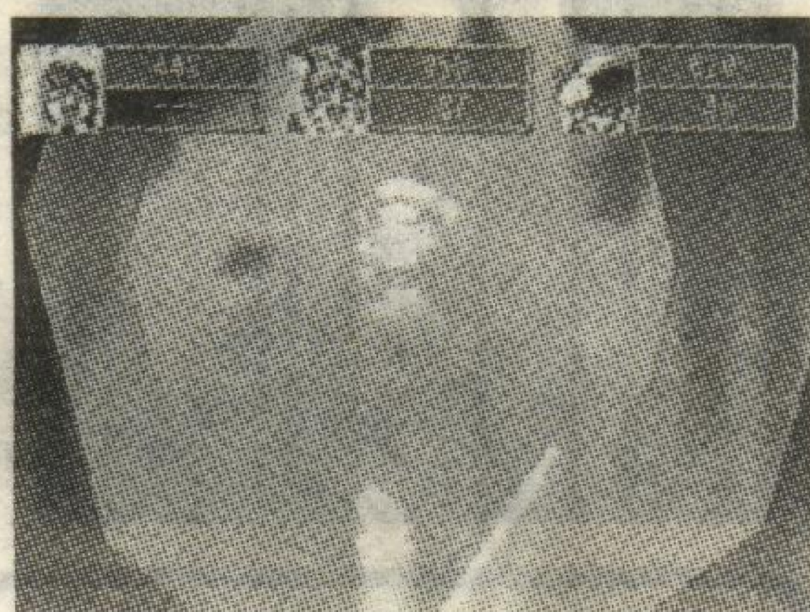
游戏中"风"的效果大公开

到以上为止《火星物语》的前六话故事大家已经有了一个了解，实际上游戏的精彩部分才刚刚开始，而作为本游戏最为引人注目的地方"风"也渐渐地展现出它的真面貌。

从第六话的后半程"风"的登场使得故事开始向出乎人们意料的方向发展，接下去的第七话会紧紧围绕风的故事展开，而福克斯也被称为风使者，这种有风使者称号的人可以使用召唤魔法。其实从第五话开始主人公福布斯就已经是风使者了，而当福布斯出现危机时便会出现兰色的风，另外克丝公主也可以召唤红色的风，在战斗中使用风可以给敌人造成很大的伤害。这就是说风不但在剧情有十分重要的地位，而且在战斗中风拥有着强大的威力。

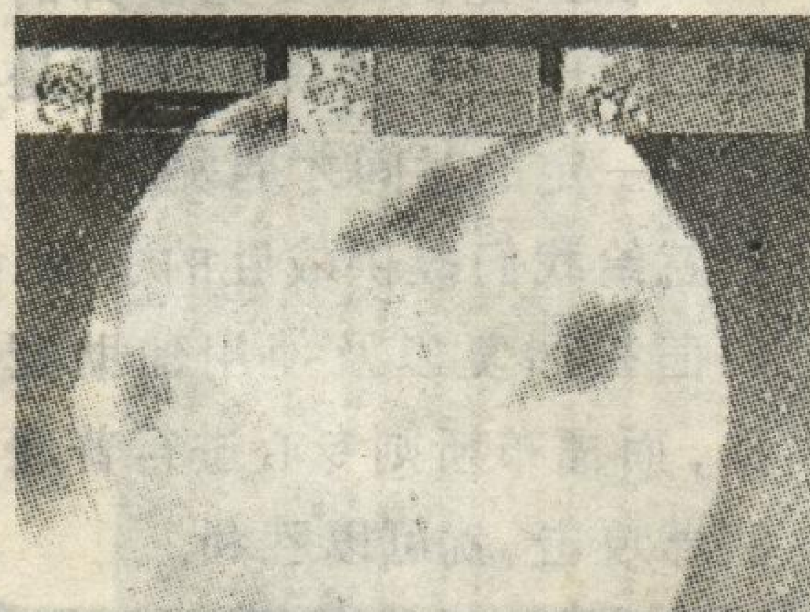


青色的风

青色的风召唤时，光球在上空出现，与空中的雷电结合成为一体给予敌人强烈的电击伤害。

红色的风



公主克丝召唤红色的风的连续画面，灼热的火炎将出现在敌人烧成灰烬，这个种类的风在游戏中具有广泛的应用价值，对水属性敌人的伤害度会更大。

蓝色的风




蓝色的风具有超强的冻气效果，是火属性敌人的克星。

紫色的风

最强的物理攻击魔法



紫色的风召唤后空中飞舞着风的精灵，它会将敌人全部斩杀。



战斗中呈现7种效果的"风"	
蓝色的风	敌全体冻气攻击
青色的风	敌全体电击攻击
红色的风	敌全体火炎攻击
黄色的风	我方全体绝好调的辅助魔法
橙色的风	敌全体打击攻击
绿色的风	我方全体 HP 完全恢复
紫色的风	敌全体斩击攻击

第7章"风之谷"

以前，公主克丝与许多风使居住的风之谷到底是个什么地方呢？带着这个疑问的福布斯开始向风之谷出发，但是敌人的特殊部队动在不断地攻击着主人公，到达风之谷后并没有出现传说中的风使（此时福布斯还不知道自己就是被选定的风使），那么这是否仅仅是个传说呢？福布斯对于风使的传说却十分肯定，但是风之谷的人们说要想让他们相信风使的存在就必须通过古时留下来的"风之试练"，看来我们的主角要想让人们相信风使的存在还要有一些事情要做，那么下一个目标就是"风之试练"。






迷你游戏 掷骰子

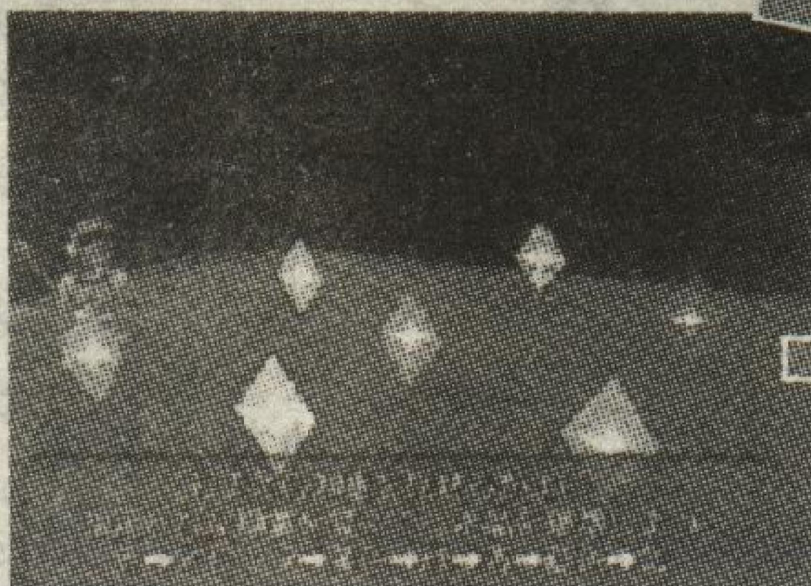
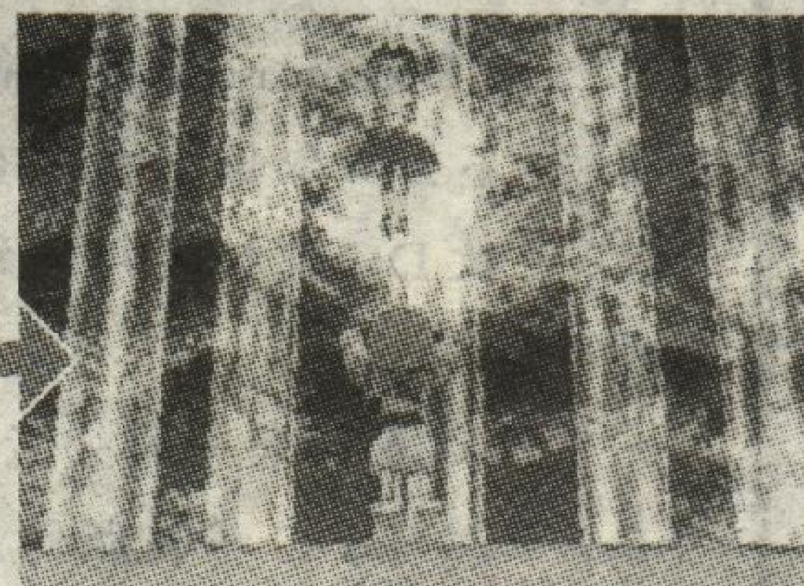


这种游戏已经登场过多次了，这回的任务是在地图的格子上行走，后面有西尔比追击，如果被追上那么就是重新开始。虽然是小游戏，但也不可掉以轻心，因为此时电脑的AI往往都会很高。

挑战试练的洞窟



在风之谷的瀑布里有着被称为试练洞窟的场所，而传说中谁能达到最后的部屋，谁就会得到风之谷住人的认同，而此人就会被人们认定是风使者。

战斗!! 与玛非王的战斗



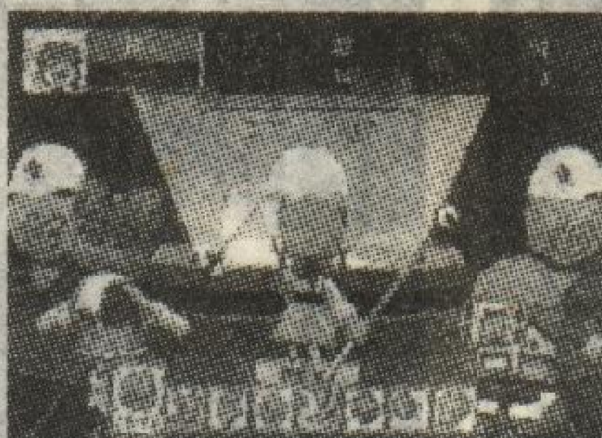
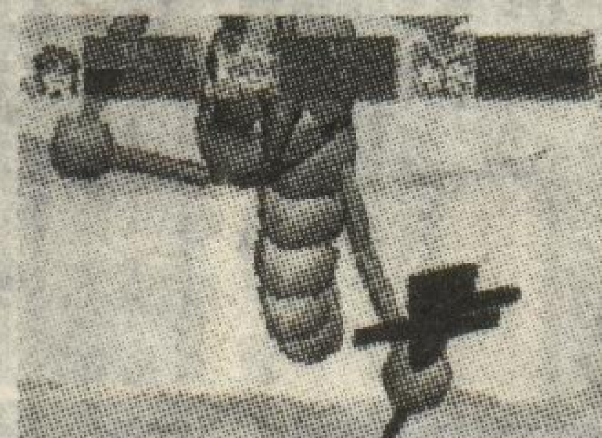
在试练的洞窟最后登场的BOSS，当它受到攻击后就会变色，并且成为无敌状态，此时攻击它的本体是无效的，只有将与它本体同色的水晶破坏，它才能变回本来的颜色，此时再攻击才有效。

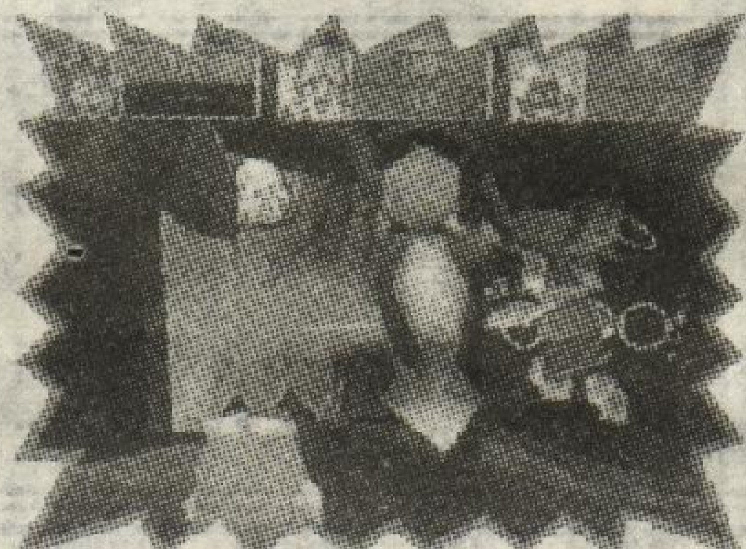
要想取得风之谷居民的信任必须先通过的试练




第八话以后登场的强敌

本游戏在每一话都会出现富有个性的敌人，画面中是将要出现的新敌人，对付这些敌人有的要使用道具，有的就需要直接攻击，对待不同的敌人要用不同的方法是本游戏的特色。




强敌陆续登场

突然来到中世纪的火星 第八话"与克丝的再会"

西拉的钥匙发出的光，将福布斯再次带到了中世纪的火星，来到这里后，发现与先前已经有很大的不同，公主克丝已经不认认福布斯了，那么这里会有什么事情等待着主人公呢？



Dreamcast追踪报导 Vol. 2
真实与谎言
名作移植大预想

SEGA

对于本公司的主机当然会全力支持，其令人眼花缭乱的街机作品究竟有多少能够移植到DC上呢，其移植素质又将如何呢？这一点无疑牵动所有DC支持者的心，而同时也必将成为DC成败的关键。

VR战士3

预计1998年末推出

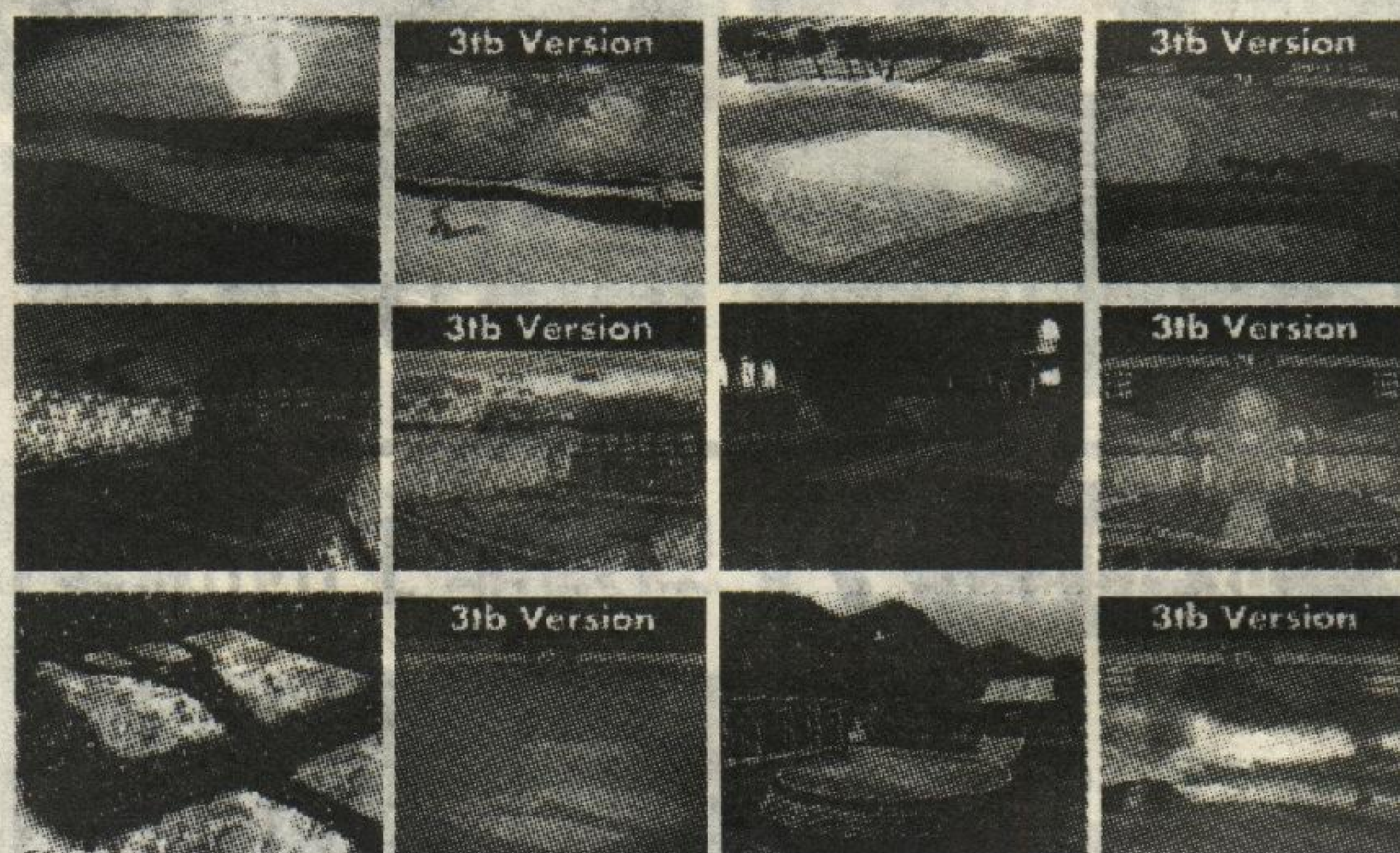
自1996年9月推出以来，"VR战士3"一直被称为街机对战格斗游戏的顶点之作。此次DC移植的将是其最新的"3tb版"，Dreamcast能否令街机版的画面以及对战感觉完全再现呢？不会仅仅像当初"VR战士2"移植到SS主机上的水平吧？无数DC支持者得到的将是一场惊喜还是再一次的失望呢？

下面让我们来一同分析一下"VR战士3tb"的魅力究竟何在，虽然其DC移植版的画面目前尚未公布，但我们通过对街机版的回顾也可增添几分信心、几分期待！

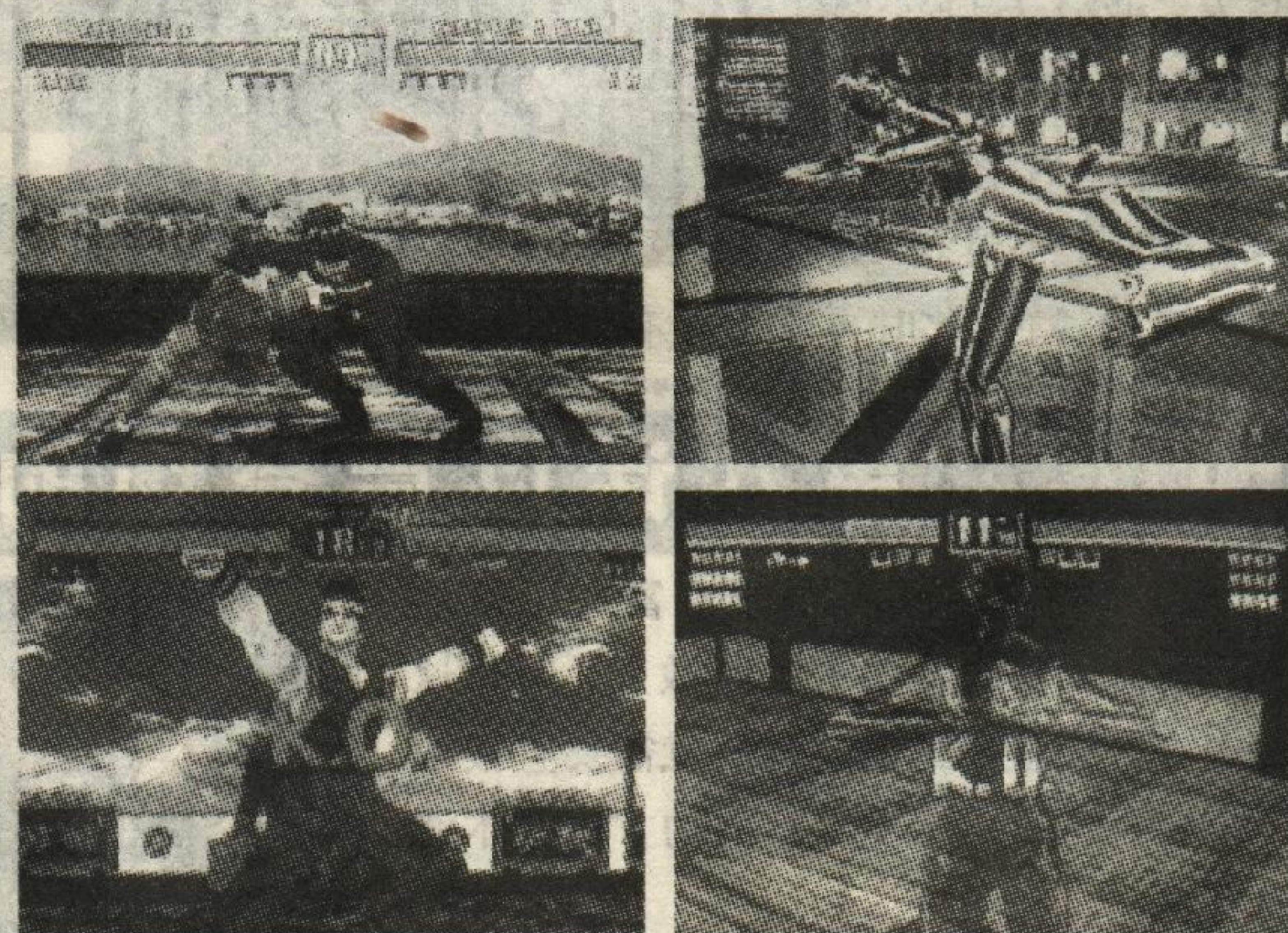
12位战士的精彩演出!!



13个战斗舞台各具特色!!



新机能搭载及各种视点的变换!!



结论

"VR战士3"DC版的推出已是定局，由于其街机版水平极高，所以人们普遍对于移植度十分关注，因为此次的移植成功与否将会在玩家中形成一种尺度，并在以后游戏的移植时以此作为判断，所以"VR战士3"是只许成功不许失败的！

世嘉拉力 2

预计 1998 年未推出

赛车游戏的巅峰作

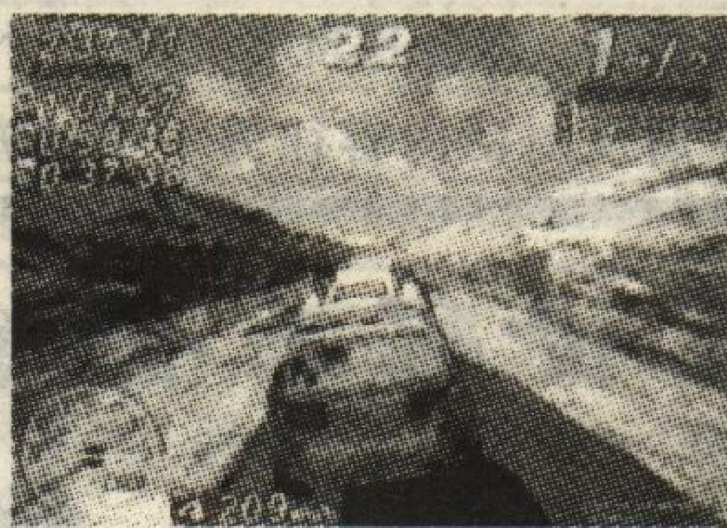


本作可以说是游戏界最漂亮的一款拉力赛车。街机版第一集曾创下全球销售量 1 万 2000 台之多，而 SS 版亦高达 130 万支，人气之高可想而知。现在这个 DC 版除了会完全移植街机版的所有内容外，更会有不少新要素增加。

DC 版新增加的要素

新要素方面自然少不了新车款及新赛道，如赛道上街机版原先只得 DESERT、MOUNTAIN、SNOWY 及 RIVIERA 等 4 条赛道，但 DC 版就会增至 10 多条之多；此外可选车种亦由 6 种增至数十种。除了基本的增加外，亦有全新的游戏模式登场，包括 TIME ATTACK MODE、SETTING MODE、RECORD MODE、REPLAY MODE 等，不过相信 DC 版最特别的地方便是其可以利用内置 MODE 作通讯对战，即你可以和朋友各自在自己的家中玩对战，不过通讯对战的形式暂时未定。除此之外，以分割画面作 4 人对战自然是毫无问题。





结论

无疑"世嘉拉力 2"的推出将会为 DC 赢得更多的支持者，但是即使画面完全移植，但那种身临其境的感觉也能再现吗？

众多的名车在作品中亮相！





TOYOTA COLLORA WRC





SUBARU IMPREZA WRC

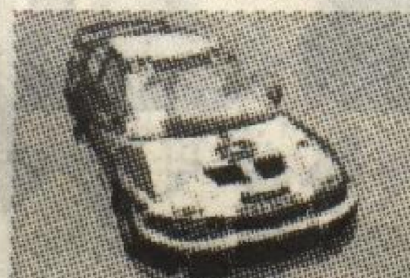




PEUGEOT 306 MAXI



TOYOTA CELICA GT-FOUR





MITSUBISHI LANCER Evolution V





FORD ESCORT WRC





LANCIA STRATOS HF





LANCIA DELTA HF INTEGRALE



蓝色痛击

预计 1998 年未推出

简易操作



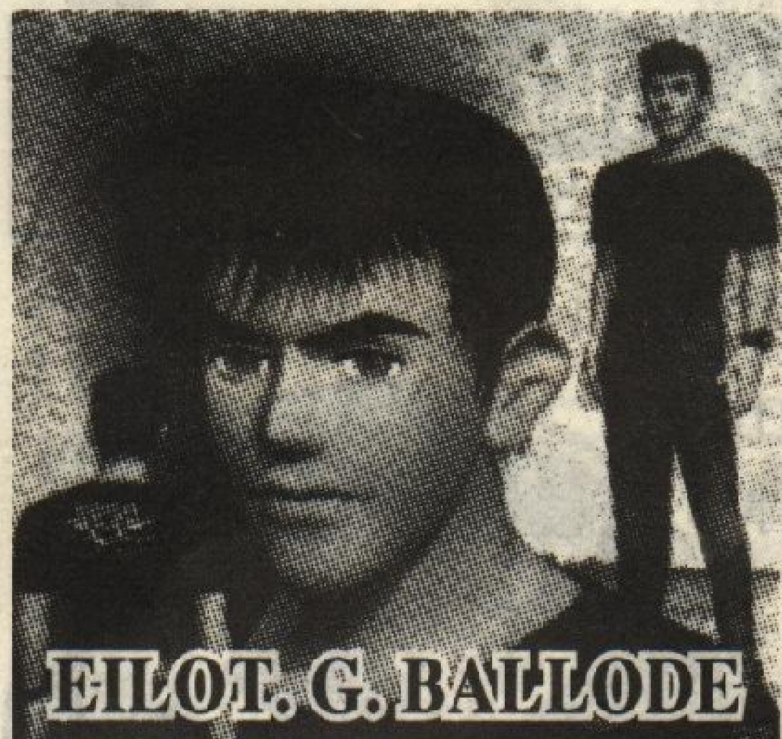
通常一些冒险动作游戏，最大的问题就是在于操作方面，无论玩者和何熟悉操作方式，只要系统稍为复杂，玩者亦难免有失误的情况出现。但是"蓝色痛击"就不同的，游戏将会采用一个名为"EASY INTERFACE"的操作系统，玩者只需一个方向键再加上一个按钮，便能轻易的操纵着角色，做出各种动作。无论是调查物件、对话与及作出攻击，玩者亦可轻松的使出，绝对是一个十分亲切的系统。

谜之敌人"CREATURE"

本作的敌人名为"CREATURE"，它们本身是 DAINASONA 岛上的正常生物，但不知什么原因，它们的身体忽然出现突变，最后更变成现在凶残成性的怪兽。亦是这原因，它们会穷追不舍的袭击主角，到底主角能否将它们逐一击倒呢？

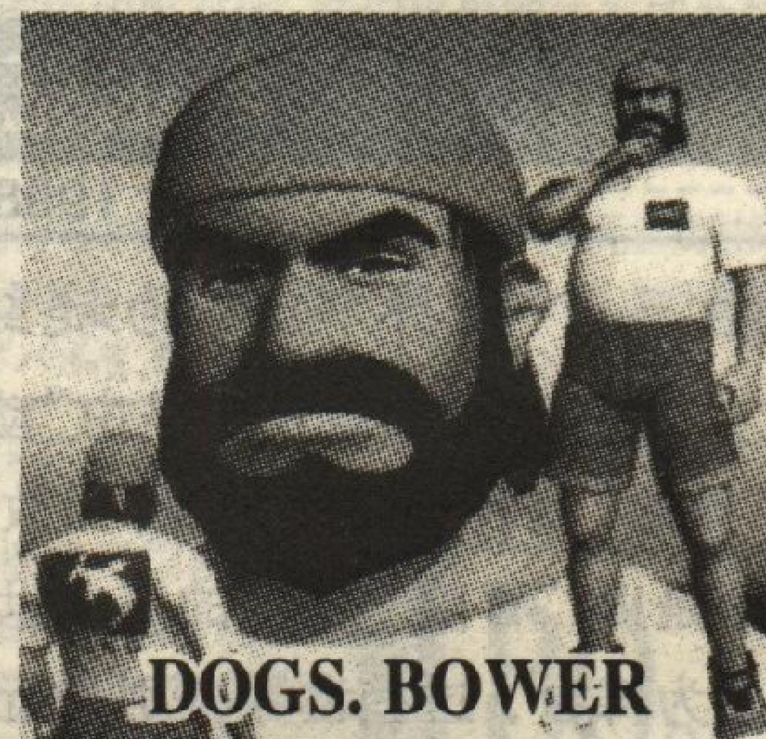
结论

也是一款展示 DC 机能的游戏，作品中视角的变换以及多边形的处理都较为出色。



EILOT. G. BALLODE

此游戏的主角，是 ESCR (ESPICIAL SEA RESCUE，墨西哥海湾一带的拯救队) C730 小队队员，是一名见义勇为的热血青年，他更对武器与及格斗术十分熟悉。在偶然的情况下卷入这次事件中。



DOGS. BOWER

他是输送联络船"DIANA"的船长，而这船的工作就是保持 DAINASONA 和美国大陆的联击。DOGS 的一生充满着谜，他以前是一名军人，曾经参加 2001 年到 DAINASONA 岛考察的调查队，是个坚毅的人。



JANEAN. KING

以前曾属 ELIOT 所参与的 ESER 拯救队，是部队中的精英分子，在 DAINASONA 岛上担任警备的工作。她与 DOGS 一样，存在着多个不同的谜，而她亦是一个天才，在十六岁便完成大学的博士课程，擅长电脑。



NEFILIM

谜之生命体，在 ELIOT 卷入这次 DAINASONA 岛事件后，便不断地在 EILOT 身边出现，而且更对 ELIOT 的行动加以干涉，到底她是敌是友、来自何方、以及她有什么目的目前则仍是个谜……。

七月

预计 1998 年末推出

全 18 章游戏



"JULY"整个游戏共由 18 章所构成，玩者在游戏中将会轮流扮演两位主角高村诚及约舒亚，以完成每一章的游戏，即当玩者完成了高村诚的一天后，接着便会进行约舒亚的一天，如事者便完成了一章游戏。游戏的基本流程方面，应会是玩者到达一个地方后与是到的人物对话，然后从对话内容往另一个地方的类型。

2 位名作家设计角色



预定于游戏中登场角色合共达 150 位以上，而负责设计这些角色的人厂家则请出了两位日本著名的动漫画家，他们分别是漫画家 TONY · TAKEZAKI 先生，他的代表包括现时还在"月刊 AFTER-NOON"连载中的"岸和博士科学的爱情"，这篇漫画连载了七年之久，而且目前仍在连载当中，另一位则是活跃于动画界的梅津泰臣先生，其最近的代表作有"新版神勇飞鹰侠"。

结论

公布的画面及故事背景十分吸引人，尤胜"蓝色痛击"！

在世纪末登场的人们！！



高村诚



约西亚



里见えり子



高村恵



ジーン・ハイヴン



バティ・アマティ

索尼克大冒险

预计 1998 年末推出

由三个世界构成的超级冒险！



游戏中，图版主要是由"动作及"冒险"两种类型所构成，而故事则是以"冒险"部分的三个世界为舞台，这些世界分别是近代都市"STATION SQUARE"，沉睡了神秘古代遗迹的大自然森林"MYSTIC RUINS"以及 EGGMAN 的巨大万能空中要塞"EGGCARRIER"，而在每个世界之中，则会再细分为多个"动作"版面。

6 名主角、6 个不同的故事

DC 版 SONIC 的一大特色，是会因应玩者所选择的主角而变成 6 个玩法完全不同的动作游戏，以 SONIC 进行的时候，或许会如以往的作品一样只需打倒敌人前进便可，但若以其他人物进行游戏时，游戏目的便会变成"寻宝"之类，而即使是同一图版，版面构成及前进的路线也会有所变化。

由 6 个故事交错而成的大冒险

最初能选用的人物是只有主角 SONIC 的，但当以 SONIC 进行游戏后，便会发生和同伴相遇之类的事件，这些交谈过的同伴则可在下次进行游戏时选用……玩者要在经历过全部 6 人的故事后，才能解开隐藏在背后的真正谜团。

玩者在两种类型图版中的使命

在"冒险图版"之中，玩者的主要使命是在巨大的 3D 空间之中找寻各种道具及隐藏路线，而在"动作图片"中，则会变成一些充满速度及爽快感的图版，虽然是 360 度的图版，但因为镜头角度会给玩者前进方向的揭示，所以玩起来是会相当流畅的。

大量加插在游戏中的迷你游戏

"SONIC"系列中例必出现的特别版面，在这次《SONIC ADVENTURE》中则会以"迷你游戏"的形式登场，其中有 3D 射击游戏、扑傻瓜以至用浮空车进行的赛车，全部都是玩法简单、容易上手，而且亦令游戏的变化大增。

只需跳键＋动作键便可控制角色的动作

当看过了游戏的画面后，或许各位会担心游戏的操作会非常麻烦，事实上这种担心是多余的，因为游戏中的操作是只需一个 360 度的 ANALOG 键及两个控制便可完成，而按键中除了跳键是共用之外，另一个则会是每位人物各自独有的动作，例如 SONIC 的动作键是旋转攻击、TALES 是尾巴攻击、KNUCKLES 是出拳等……

结论

以 SEGA 公司所创造的超级偶像"SONIC"为主角而制作的动作类游戏，其素质及人物形象都令人期待不已！



传闻的真相 PART 1

街机游戏基板「MODEL 3」的作品会陆续移植到 Dreamcast 上吗?

《VF3tb》与《世嘉拉力 2》终于决定移植在 Dreamcast 上,这样 MODEL 3 的游戏也终于在家用机上实现,而该基板的其它游戏很有可能陆续移植在这个号称是本世纪末最强的家用主机上。

「VF3tb」与「世嘉拉力 2」之后的移植作品将会是……?

Dreamcast(以下称 DC)版的"VF3tb"&"世嘉拉力 2"终于得以发表。虽然画面照片等具体的图像尚未公开,但是号称街机最高机能的 MODEL 3 基板的"完全移植"已经成为可能,这充分证明了其它 MODEL 3 基板的游戏也有向 DC 移植的可能性。

那么这回,我们将针对 SEGA 公司 MODEL 3 基板上的几款著名游戏的移植可能性进行分析,下面的内容猜测的成份居多,但这也是综合分析了各方面的因素之后得出的结论,希望能给各位玩家提供一些有趣的资料。

世嘉 MODEL3 主要作品
バーチャファイター3(VR 战士 3)
バーチャストライカー2(VR 射手 2)
ロスト・ワールド・ジュラシック・パーク(侏罗纪公园・失落的世界)
电脑战机バーチャロン・オラトリオ・タングラム(电脑战机 2)
ファイティングバイパーズ 2(格斗之蛇 2)
バーチャストライカー2 バージョン'98(VR 射手 2'98 版)
スパイクアウト(SPIKEOUT)
セカラリー2(世嘉拉力 2)
デイトナ USA2(梦游美国 2)
バーチャファイター3tb(VR 战士 3tb)

检证 1 备受欢迎的项目有移植的可能性吗?

顺利地备齐大受欢迎的项目的作品,即 MODEL3。在出现了认为项目移植希望很高的评语中,移植的可能性时隐时现!!

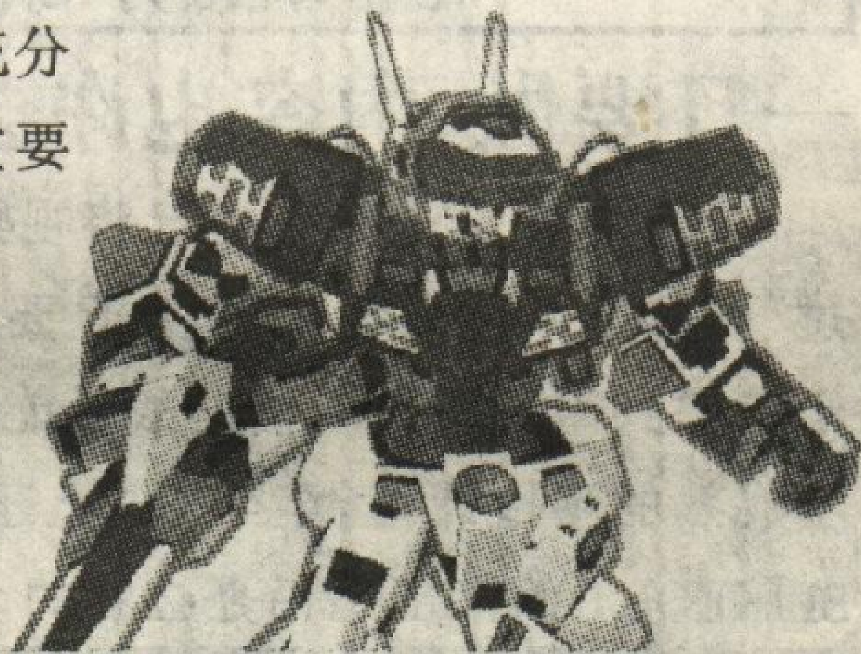
电脑战机 2

1998 年 3 月　AM3 研

移植希望 3 位

只要有"爱",无论困难多大,移植都将克服!?

"电脑战机"一直在移植希望榜上名列前茅。似乎理所当然,"世嘉"或许正在考虑移植的事情,不过,对"电脑战机"独创阵容直接着手移植,即使以前作的"电脑战机"移植为例,似乎也不太现实吧。"电脑战机"系列的制作人——重郎表示:"为了保证时间等的苛刻条件一定要考虑到各方面的因素,负责移植人员的努力很必要。就些都是制作中最重要的,为了不损伤玩者的感情,充分表现游戏中的一切是很重要的。"



另外,既然按标准配备了调制解调器,那么普遍认为"电脑战机"移植时,通讯对战将是必然吧!

如果是 Dreamcast 版,那么……

1 毕竟是通讯对战!! 多数人可同时玩?

以下(通讯基础)的问题虽然还存在,但是如果没有这种情况,新版本的魅力也会减半的。从可能性这一角度讲,在多数人可同时操作的バーチャロイド上的バトルロイヤル(十名或十五名的摔跤选手的混战)一类似乎也很有趣!?

2 编辑部个,用 VMS 搬运!

在 X BAND 版电脑战机上,有可能进行彩色编辑,使此彩色编辑得到发展,有可能以部件组合组成独立的机体。输入数据,突入 VMS 时的情绪嘛……

3 用通讯提供新部件!!

部件编辑如果可能,我们当然期待新部件的出现了。如果你定期地玩通讯战,那么你玩多长时间也不会够的。

4 会增加生存模式的玩法吗?

与有时间限制的街机游戏不同,家庭用机无游戏时间限制。以接连出现的敌人ハーチャロイド为对手操纵サバイバル战,需要多考虑。不如 RPG 化如何!?

结论　移植几乎是确定的。其余就是"新玩法体验"这一部分了!?

以前曾有人说土星版的移植是不可能的,不过毕竟移植成为现实,那么 Dreamcast 的移植也大致可以确定。重郎说:"移植不一定更出色,不过我们既然决定了,就只能把希望寄予 DC 上了"。

实现度 80%

检证 2 检验硬件性能的差异!

图案及声音等与游戏的表现力有很大关系,从硬件方面看一下移植实现的可能性吧。不清楚详细内容的人以解说作参考。

	MODEL3(STEP2.0)	Dreamcast
CPU	RISC CPU Power PC 603ev 166MHz	SH-4:128bit 并含有图像引擎的 RISC CPU(动作周波数 200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
内存	工作 RAM 8M 搭载最大 136M 的 ROM 图形处理用 ROM 最大 64M 记忆用 RAM 最大 64M	主内存 16M(64Mbit 同步 DRAM×2)
音源	68EC000 11.2896MHz 周波数 44.1kHz SCSP×2 搭载 MIDI INTERFACE 16bit 64VOICE 4CHANNEL ROM 最大 16.5M 搭载	雅马哈制 Dreamcast 专用音源处理器 32bitRISC CPU(64Channel ADPCM)
绘图机能	搭载 CHIP　— 多边形表现能力:100 万 POLYGON/秒 主要图像处理机能:各种阴影、Zbuffer、半透明 33 阶段、阴影与反射光 Effect 并且可能、雾效果、环境光影、线性过滤、多边形分层、纹理描绘等	搭载 CHIP　Power VR2 多边形表现能力:300 万 POLYGON/秒 主要图像处理机能:各种绘图机能(环境 Mapping、Bumpmapping 等)、α 混合、线性过滤、反射光 Effect,还支持一些现在 3D 绘图领域尖端的新技术。
通信机能	通讯基板 10Mbps 搭载	V34(33.6Kbps)MODEM 内置
其他	特殊 IC 搭载	时针机能等

多边形处理上的微妙差异!!

首先我们讲一下 CPU。无论什么,只要 CPU 处理速度快,几乎没有可作比较的意义。特意说一下,在 DC 搭载的 SH-4 上,具有内存图案,发动机的有利之处。多边形描画能力为 MODEL3100 万/秒,与之相对的是,DC 为 300 万/秒。简单地考虑,DC 的描画能力为 MODEL 的 3 倍,但是多边形分为三角形和四边形 2 种(MODEL3 以四边形换算)。但是,DC 是以三角形多边形换算的,尽管数目减少到 150 万,但是其换算速度远在 MODEL3 之上。而且〈DC 由于 POWER VR2 的搭载,得到 MODEL3+α 的图像处理能力。关于声音方面,同时发音数是相同的,即 64 声。至于主存,DC 为 MOCDL 3 的 2 倍,搭载了 16 比特。

总之,在性能方面,两者之间势均力敌,有着明显的"火药气味",但是只要上述无误,移植应该是有可能的。

VR 射手 2

1997 年 5 月 ARC 版 AM2 研

"移植也不错呀!"的发言将是有力的证据!?

不用说国内在海外也可以说是人气惊人的系统，只这一点对其移植的期待就很大。导演三船敏说过"在设计方面是可以移植的"，至于个人的心情则又说过"要是移植也不错呀!"。对开发中的可以 25 分钟一决胜负的长时间模式进行了测试，也是接受了可以激烈对战部分的表现。也许是听到了希望移植的呼声出现的意外的早吧!



Dreamcast 版会象如下吗?

1 可以自由设定比赛时间!! —— 从三船的发言来看毫无疑问是一定会采用的。与真实的球赛同样的 45 分钟为半场的对赛，这些在街机上不可能的玩法一定会掀起高潮。

2 选手数据常常更新为最新的!! —— 对于由 FIFA 和 J 联盟公认的真名选手出场的希望有许多。用内藏 MODEL 对选手的数据进行通信，不但可以对应赛季中的转队等，真实性也上升了。

3 11 人对 11 人!! 怒涛般的 22 人同时通信对战!! —— 连日后的问题都消除了的可能性很充分，但是如果不了解到站住的意义，大家就只会来回传球，结果变成小学生的球赛了。

结论 在性能上有真实的可能。以后就只等着发表了!?

虽说只是工作人员玩了玩，但其长时间模式的娱乐性却得到了确认，可以说移植的可能性是相当高的。或许在程序中的某个 BIN 自己进行移植，这可说不准。

可能性 90%

梦游美国 2

1998 年 6 月 AM2 研

开发人员的发言中隐藏着的真意是?

一位制片人名越稔洋在 DC 发表之前，说过"梦游美国"的图像将是次未来家庭游戏机的前瞻"，此外从其它制作人员的发言中我们也可看到他们对"梦游美国 2"家用版的推出也都极具信心，所以其在 DC 上制作的可能性是很高的。在"世嘉拉力 2"公布之后，人们不禁又将目光集中到这一款感觉极佳的赛车游戏上。



Dreamcast 版会象如下吗?

1 可以 2 人同时玩，当然也可通信对战 —— 自从在"世嘉拉力 2"上实施后，这就一定会实施的。还有可以用通信机能 16 人同时玩会不会有呢?

2 新车等的游戏要素 —— 这也是在"世嘉拉力 2"体现出的要素。当然也考虑了赛程或配置等。自己设计自己的车也挺有趣。

3 Campaign 和 n×100mile 模式!! —— 有两个不改变设定就不能玩的隐藏模式，家用的话应该可以无阻碍的来玩。

结论 之后中人是发售时间的问题了?

如果可能移植"世嘉拉力 2"的话，也应移植同类车的"梦游美国 2"。这样之后的问题就是发售时间了。在期待追加要素的同时，在街机上磨炼一下吧!

可能性 80%

格斗之蛇 2

1998 年 5 月 街机版 AM2 研

完全移植应该不是费事的工作!

导演冈洋的"如果处理机能和多边体的表现能力没问题，程序自身也可以不太费事的移植了……"这句话是否已向所有关心"格斗之蛇 2"移植的玩家说明了问题呢?话中我们也可看出制作者的信心，DC 主机真的是那么强大吗?"VR 战士 3"的移植令所有观望的人信心大增，因此我们相信"格斗之蛇 2"登陆 DC 的日子不远了。



Dreamcast 版会象如下吗?

1 是会会有隐藏的角色呢? —— 如同过去 SS 版所移植的"格斗之蛇"一样，会引入大量 SEGA 公司著名游戏中的角色，应该很热闹吧?

2 掌握培养的要素 —— 加入对角色的培养要素，这是近期游戏中所流行的一种作法，或许真的可以提高玩家的投入度吧!

结论 虽然已经行动了……

虽然片冈先生有些含糊其词，但我们认为移植工作正秘密地进行。在"格斗之蛇 2"中我们应该可以看到更为激烈的场面。

可能性 85%

SPIKEOUT

1998 年 10 月 街机版 AM2 研

一旦要做，内容也许会有变化!

制作人名越表示自己已将视野转入家用机的移植，并说过"虽然至今还未考虑，但一旦要做，内容也许会有变化"。出于考虑到需要顾及通信对战机能的问题，这话中也许已包含了成熟的移植计划。至今 DC 上还没有此类型游戏出现，所以 SPIKEOUT 的推出恐怕是必然的。





Dreamcast 版会象如下吗?

1 一个画面内 4 人同时玩? —— 舍弃通信对战、大家聚在一起来玩也很重要。在 N64 中实现了的话，在 DC 中有可能吗?

2 玩者是街头族!? —— 这是名越提出的主意，交换与街机的立场来玩。还有用通信机能可以操纵地图上的所有主角。

结论 实际上是面向消费者的游戏机!?

具体研究名越的话，移植可能在讨论中。但是街机上出现是在本月，所以在 DC 上推出恐怕还要等很长时间。

可能性 40%

超攻略道场





梦幻骑士

连载完全攻略(上)

机种:SS	厂商:SEGA
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM

AP系统　以机动力为主的系统

和一般SLG或SRPG不同，一般SLG或SRPG在每一轮中，很多时都只会让角色移动一次及一次动作。但在此作中，AP(Action Point)会计算着每人每轮可以行动的总数，每作出一次行动都会扣去不同数目的AP，而移数的格数多少也会耗用成正比的AP。

ANALOG攻击系统

在这游戏中，攻击可分为一般攻击、装器技和超装器技三种。装器技和超装器技都能造出强大的攻击，但相对地也会使用较多的AP值。而在通常攻击方面，每当攻击前都会显示出SLEDGE的画面，让玩者自由地控制使出的力度。只要按着键SLEDGE中的指针便会上升，其中随时按下A或C键便可以使出该力度的攻击。但一点要非常注意的，就是SLEDGE过热时，玩者是不能行动的，所以不要每次攻击都用最高力度!

地形效果

在这游戏中，地形效果并不是指不同的地面上的防御效果，而是指地面水平的高低。每当在比敌人较高的位置时，敌人给予的攻击力会较少，同样地，如果是敌人在较低位置被攻击时，他也会受到较大的伤害。

面对的方向

每当移动完毕，系统都会给玩者一个让角色调校面对方向的机会。在这时便要好好地想一下敌人的进攻方向，因为如果是正面对攻的话，角色所受的攻击将会是最小的。同样道理，若在攻击敌人时，紧记要先绕到他们的侧面或背面，这样的话便可以做到更大的伤害。

天气的作用：气候

或许大家会奇怪，为什么在这游戏的每一个回合开始前，都会给大家显示一下该回合的天气以及气温。原来这些对战斗是会有着直接的影响。在不同的天气中，移动甚至攻击都会使用不同数值的AP，其中以晴天用得最少，豪雨最多。而如果是在室内战的话，则不会受到这样影响。

天气的作用：气温

那么，气温又对本游戏有何关系呢？大家可记得刚才提及，负责控制攻击能力的设计吗？对了，如果气温够冷的话，它的加热程度会少一些，并且每轮的散热程度也会上升。相反，若在天气炎热时，武器就会经常停留在过热的状态。





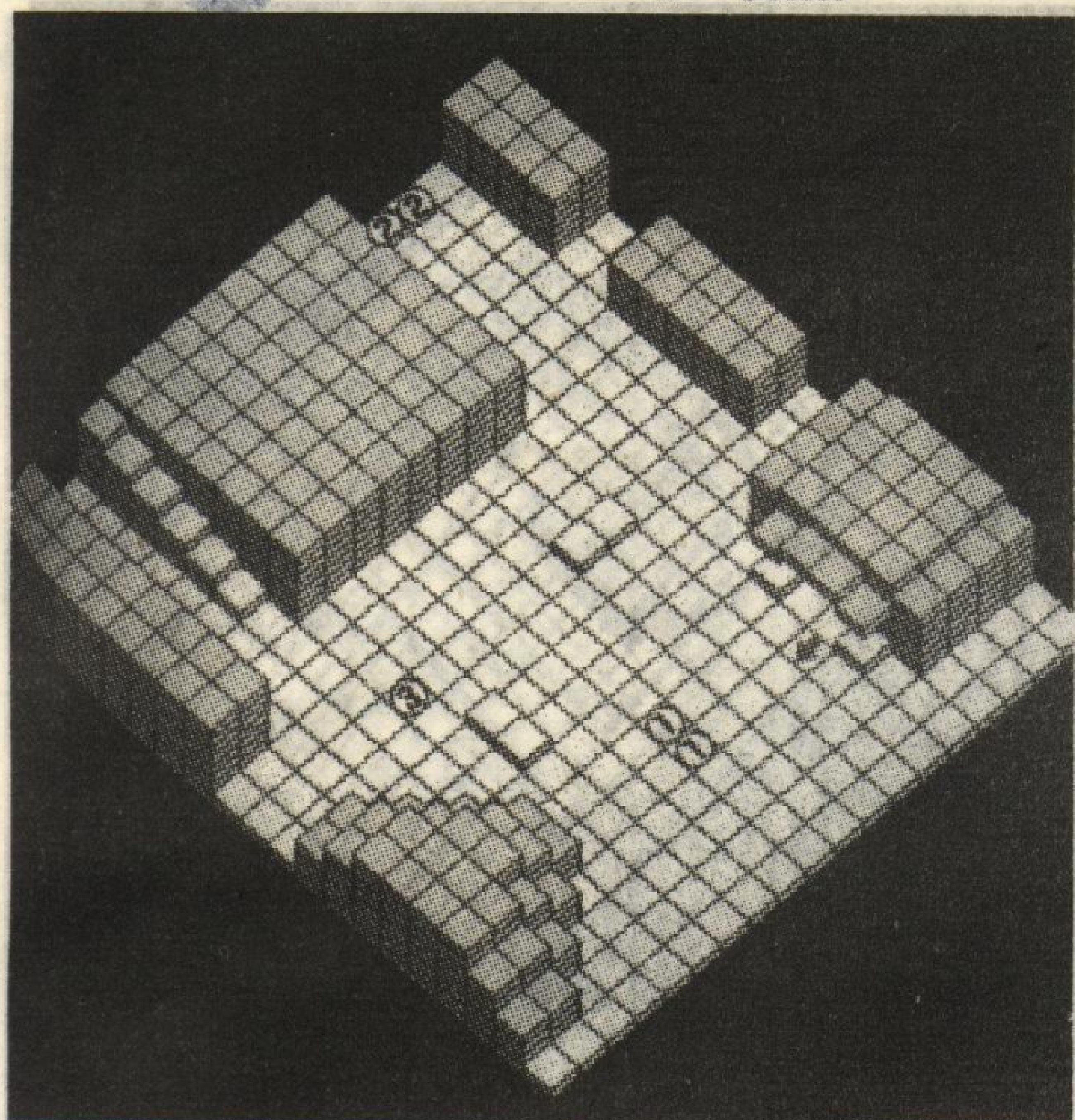
本次攻略的流程所需路线

本次攻略的完全流程表

BM为黑市出现处
SP为记忆处

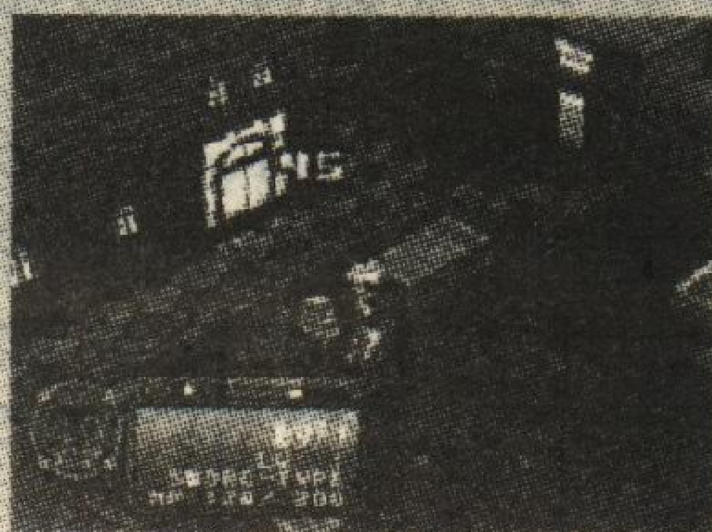
▼アート・オブ・ノイズ
SP
Round1 小道
SP
Round2 里路地
▼ドラゴンアシュー
SP
Round3 ドラゴンアシュー
Round4 ドラゴンアシュー2
▼雾都
SP BM1
Round5 处刑场
Round6 地下水道
▼ムーンフラワーズ
SP
Round7 ムーンフラワーズ
▼彩都
SP BM2
ジュアム村
SP
Round8 ジュアム村广场
▼苍都
SP
▼ヘビィ・D
SP
Round9 采掘场
Round10 操车场
▽皇都
SP
▼烟都
SP
Round11 プラットホーム
Round12 プラットホーム2
▼皇都
SP BM3
Round13 裁きの塔
Round14 城门
▼杜人の隠れ里
SP
Round15 杜人の隠れ里
▼烟都
SP BM4
Round16 レオーメ宫
Round17 制御室
▼さまよえる塔
SP
Round18 沙漠·GG入り口
Round19 GG·塔内部
Round20 GG·塔内部2
▼暴都
SP BM5
▼雾都
SP
Round21 地下水道
Round22 重水处理施设
▼暴都
SP
▼烟都
SP
Round23 レオーメ救出
Round24 制御室

BATTLE1 小道



皇都～苍都

游戏的第一关，对于那些SLG的喜爱者来说，是对战斗系统熟悉的最好时间，因为游戏的初期战斗都不是太难，所以对于那些初次接触SLG的朋友也不用太担心，尽快进入到状态中。对于本关，在刚开始时，角色不需要作大幅度的移动，基本上在原地使用装器技便可以将较为接近的敌人消灭，之后进行部分整顿之后，可以安排角色们去把其它剩余的敌人全灭。



败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……20℃
天候……晴
出击人数……2

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	G・イーシー	1	160	75	30	22	17	25	剑
2	G・イーシー	1	160	75	30	22	17	25	剑
3	G・イーシー	1	190	85	40	21	19	25	剑
4	G・イーシー	1	190	85	40	21	19	25	剑
5	キカザル	2	255	95	55	22	17	22	剑

战利品

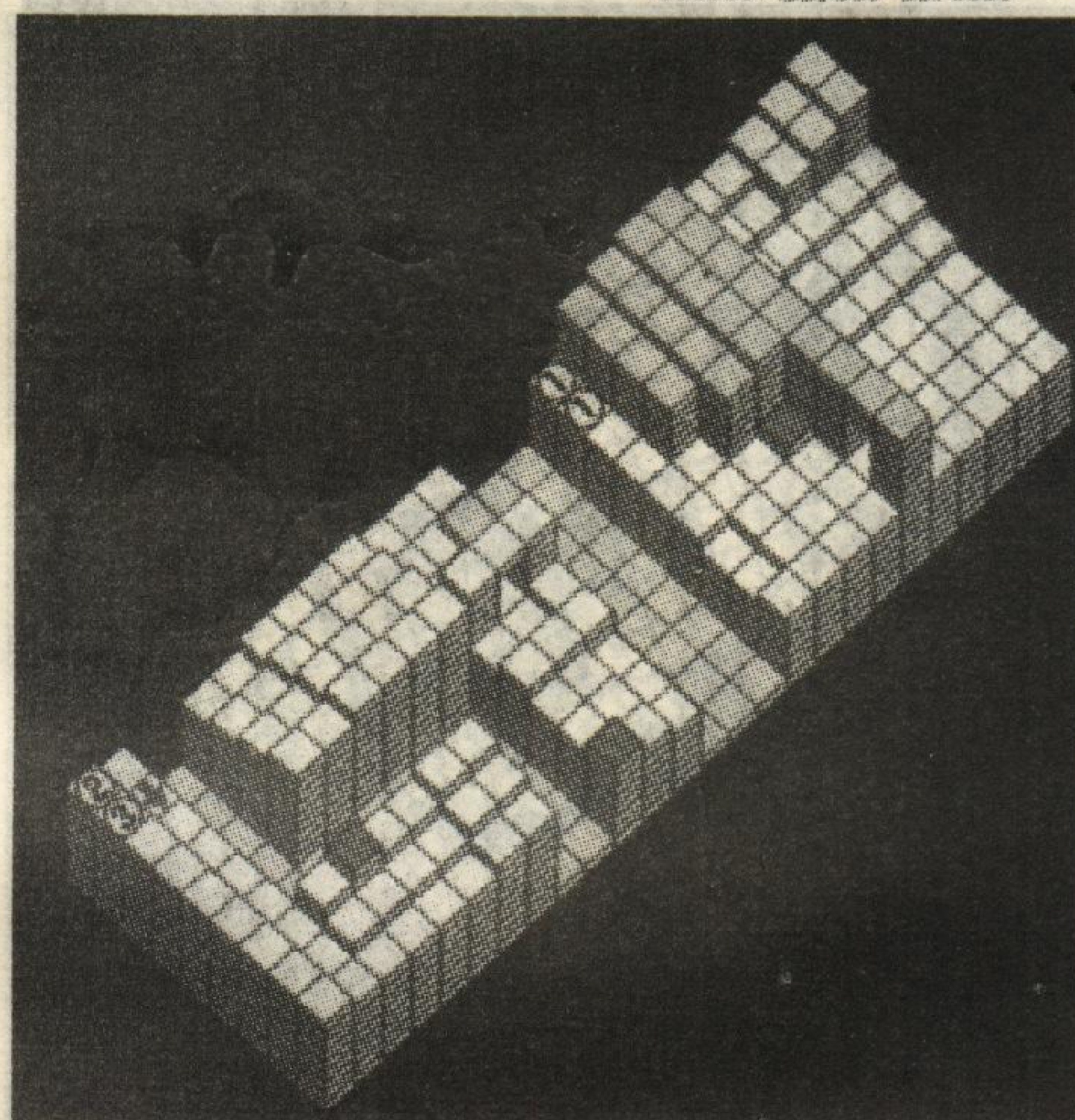
名称	价值	装备位置	种类	效果
DD－クルステ	OG	足	消耗	体力回复(小)

BATTLE2 里路地

皇都～苍都

在SLG中经常会出现类似于此关的形式，不再以全灭敌人为胜利条件，而是撤退到指定地点。对于这种的作战形式，大家一定要安排好己方人员的位置以及他们的装备，以防御力优先为最好，当然这时候移动力也是不可缺少的。游戏中会有二个地方角色们不能通过，不过没有关系，只要站在机关的旁边，选择スイッチ这个指令便可以打开相应的机关。虽然敌人会于角色们前进的路上出现，但是相信己方优秀的移动力以及善加利用的防御手段可以使大家顺利的通过本关。





登场敌方资料

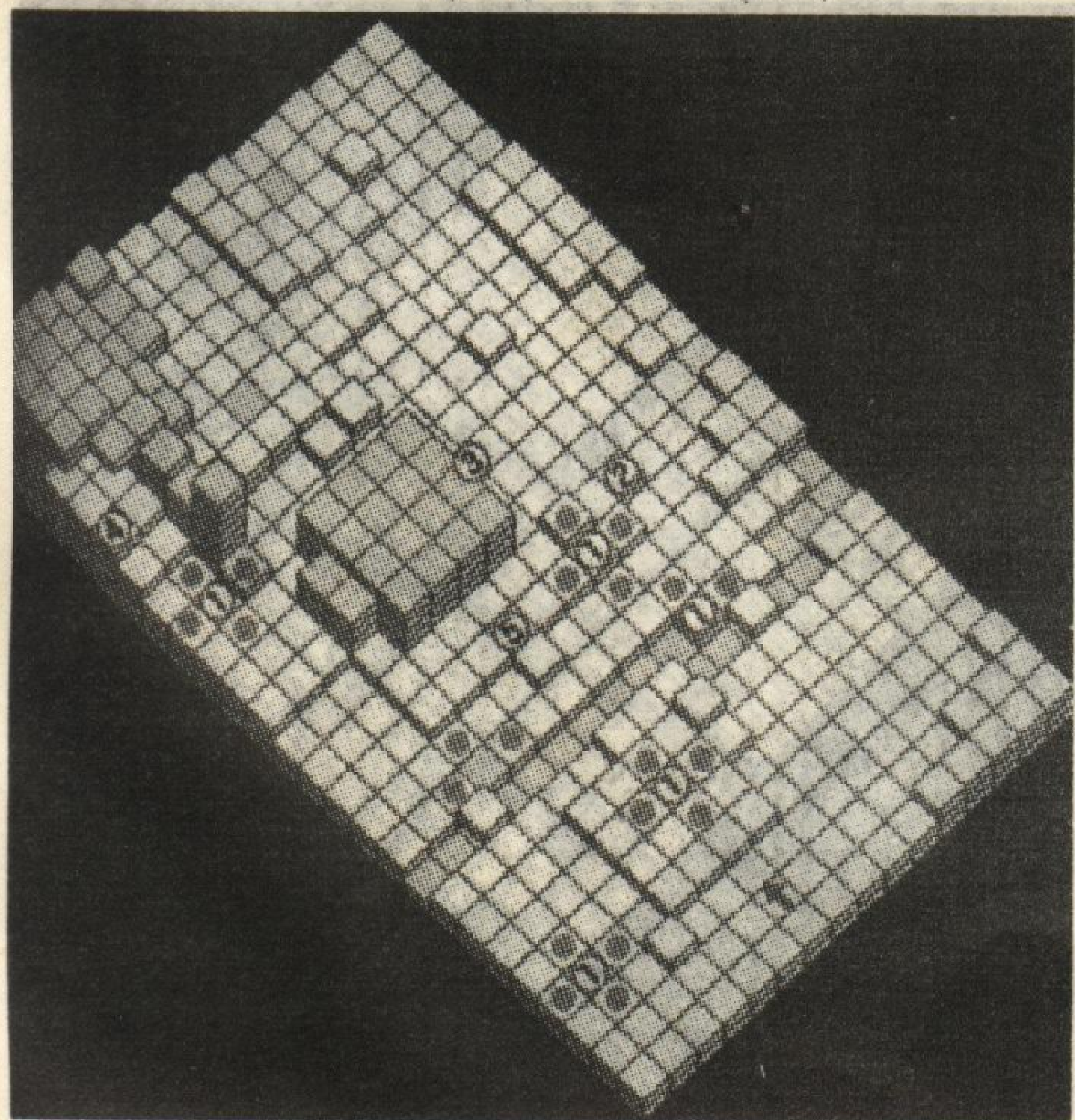
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	キカザル	5	225	125	105	25	17	20	剑
2	G・イーシー	4	185	100	75	23	18	23	剑
3	G・イーシー	3	170	90	60	22	20	24	剑
4	G・イーシー	3	170	90	60	22	20	24	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
バイオフースターAT	OG	头	消耗	5回合内攻击＋30

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……到达指定地点
气温……15℃
天候……晴
出击人数……2

BATTLE3 ドラゴンアシュー



皇都～苍都

救出俘虏的作战，对于全灭敌人来说是有一些困难的，如果朋友们想迅速通过本关的话，那么击败①～④的敌人并救出俘虏便可轻易结束，不要认为敌方的角色就只有少数几个，只要己方站在⑤～⑨的位置上就立即会有敌方的伏兵出现并对己方发动攻击。不知朋友们在此关时人物的LV有多高，如果他们的LV够一定水平的话，可以故意引出敌人并将其全灭，这样对于LV有很高要求的朋友们可能很适合。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭后进入指定地点
气温……20℃
天候……雨
出击人数……2

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	バンディッツ・B	1	190	95	25	20	19	25	弓
2	バンディッツ・A	1	205	100	30	20	19	23	剑
3	バンディッツ・A	2	204	110	45	23	18	20	剑
4	バンディッツ・A	2	265	125	45	23	19	20	剑
5~9	バンディッツ・A	1	100	85	25	22	20	25	剑
10	バンディッツ・A	1	100	85	25	22	20	25	剑

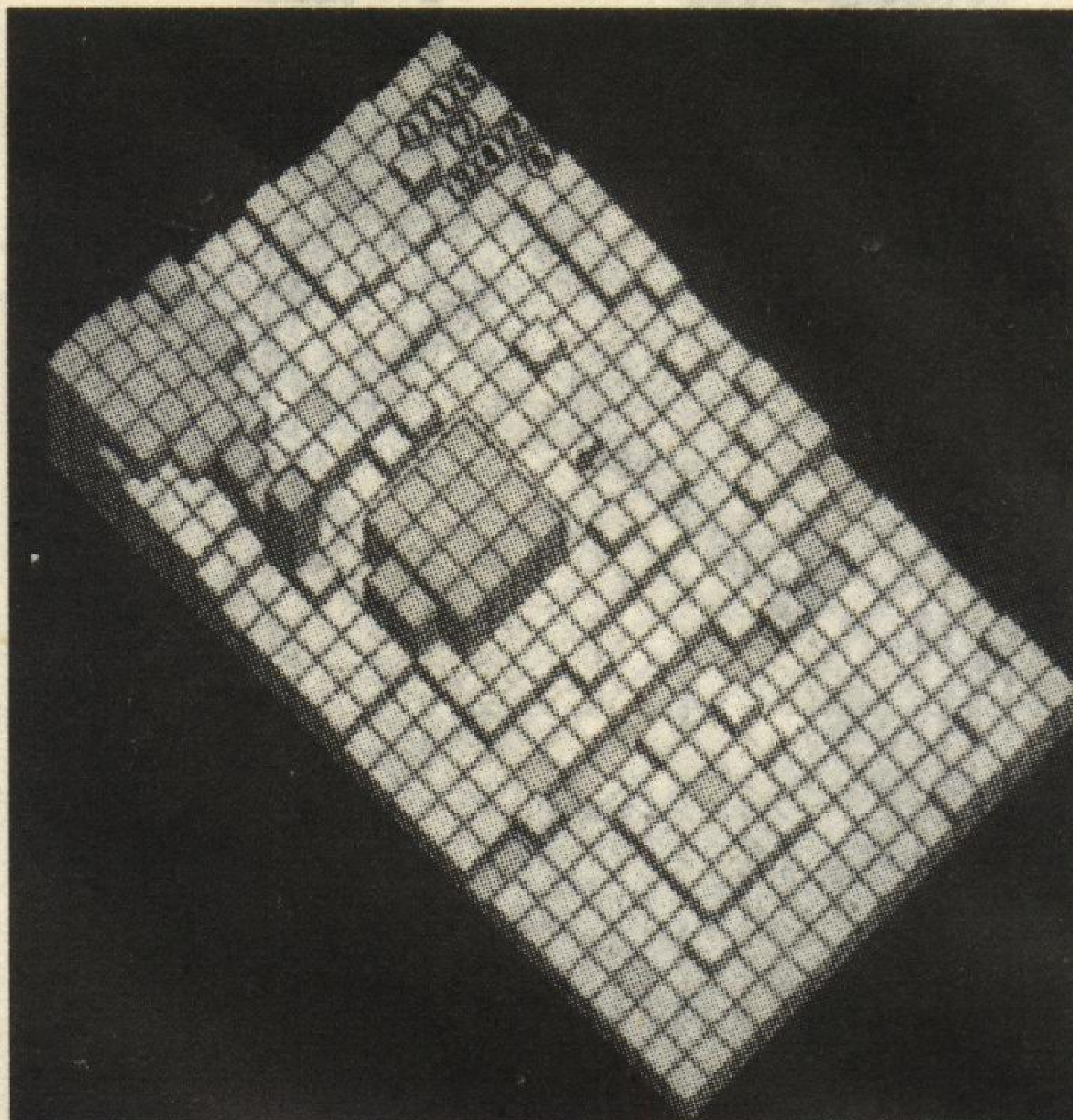
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
アクセルギアラッヘン	450G	手	恒久	攻击力10%UP,温度上升率UP
DD－クルステ	OG	足	消耗	体力回复(小)

BATTLE4 ドラゴンアシュー

皇都～苍都

部队在上关中救出了四个俘虏，这次他们会加入到与盗贼团的战斗中去，己方战力的大幅提升并不是说在本关就可以与敌方展开对攻，相反本关的胜利条件则为抵挡盗贼团的攻击到10回合。在战斗开始之后，安排众角色以散开的方式把敌人的战斗力加以隔离，只要小心不让对手两个单位去围攻己方一体便可以应付得了，而且再加上可以来回移动并利用高度差的攻防修正，通过本关应很容易。



登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	バンディッツ・A	3	277	120	65	22	16	20	剑
2	バンディッツ・A	3	284	110	45	23	18	20	剑
3	バンディッツ・B	2	218	100	58	20	17	25	弓
4	バンディッツ・A	3	265	120	60	2	16	20	剑
5	バンディッツ・A	2	229	100	60	20	17	25	剑
6	バンディッツ・A	2	229	100	60	20	17	25	剑
7	バンディッツ・B	2	217	90	55	25	15	25	弓
8	ジルベルト・ジル	4	500	145	999	23	50	20	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
A-UP コンバーダー	900G	足	恒久	ATP－1、MVP＋1

败北条件……ルシアンの死亡
胜利条件……经过一定回合
气温……13℃
天候……雨
出击人数……6

BATTLE5 处刑场

皇都～苍都

又是要将人质救出的一关，不过与前面所面对的那次难度要上升许多。敌方的BOSS可能在每三回合内处决一位人质，因此快速的作战则必不可少的。在突进的途中，使用装器技是主要攻击方式，这时要注意己方武器的温度以免影响整体的攻守并受到牵制。在进攻中对于地形也尽量把握住从高处攻击占有有利攻防位置可以说是有很大作用。努力吧，尽快完成此关多救出几位人质。

败北条件……ルシアンの死亡
胜利条件……人质全灭前的敌BOSS死亡
气温……23℃
天候……晴
出击人数……3

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド・G・A	4	295	135	75	22	17	20	剑
2	ブラインド・G・B	4	270	135	75	22	17	20	剑
3	ブラインド・G・B	4	270	125	55	23	17	20	剑
4	ブラインド・G・B	4	275	125	55	23	17	20	剑
5	ブラインド・G・A	3	210	110	40	23	18	25	剑
6	ブラインド・G・A	3	210	110	40	23	18	25	剑
7	スラップ・ハッピー	5	310	110	70	24	18	20	剑

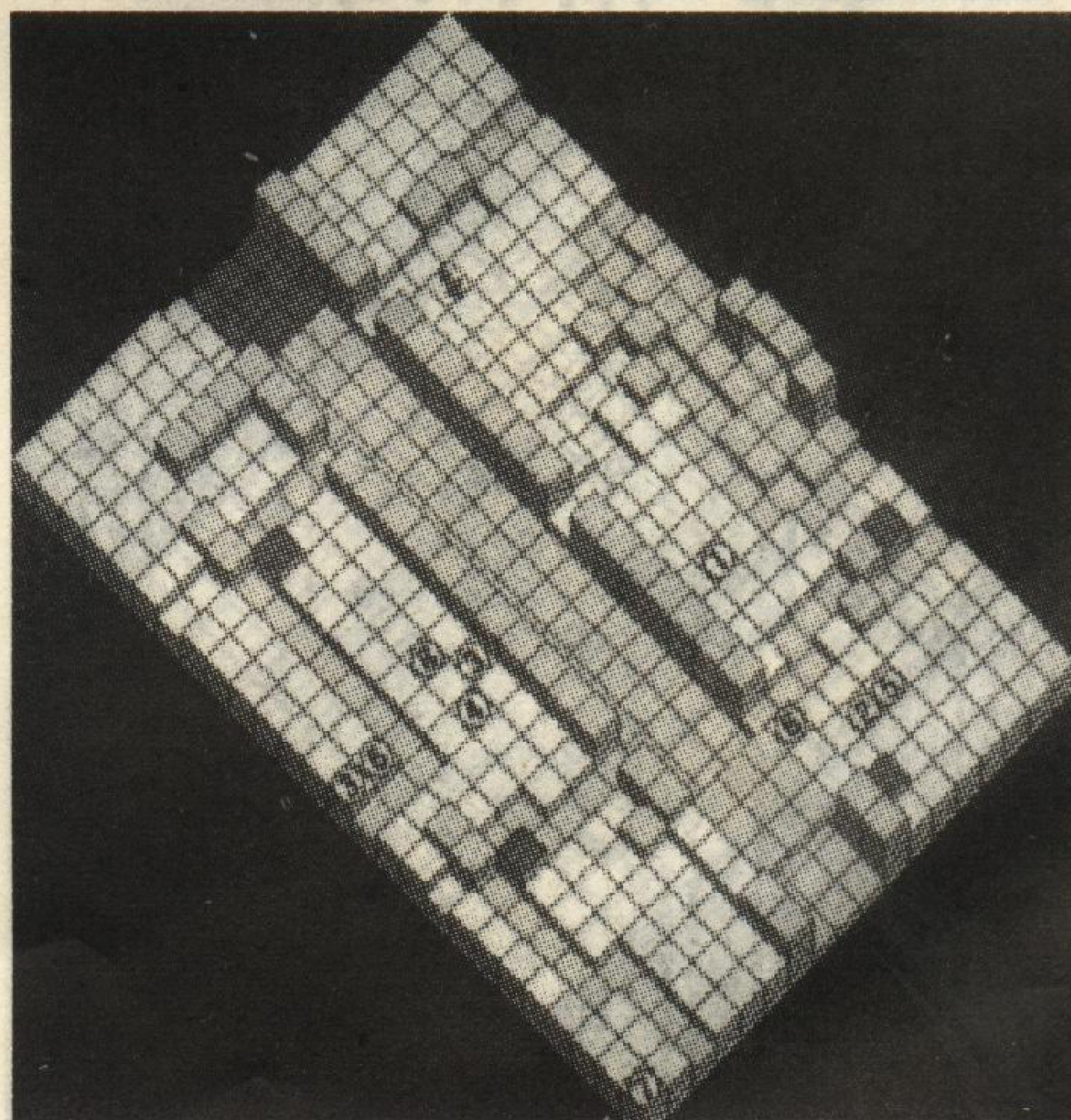
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
ジェネル・タコケット	700G	腕	恒久	ATP＋1、攻击＋30
DD・クルステ	OG	足	消耗	体力回复(小)

BATTLE6 地下水道

皇都～苍都

得以强化的敌人正式出现，拥有着近、中、远三种攻击方式的对方部队在各个己方逃脱的必经之处安排下层层包围。对付这样强力的部队己方还是第一次，所以在战斗中一定要小心处理，一旦有角色HP较少时，尽快回复是必须的。战斗中，如果朋友们感觉到对方的长距离攻击很烦人的话，那么把己方角色放到角落中或是各种地形的死角中便可以。但是这样对于那些善于攻击的朋友们，可能会有所影响。



登场敌方资料

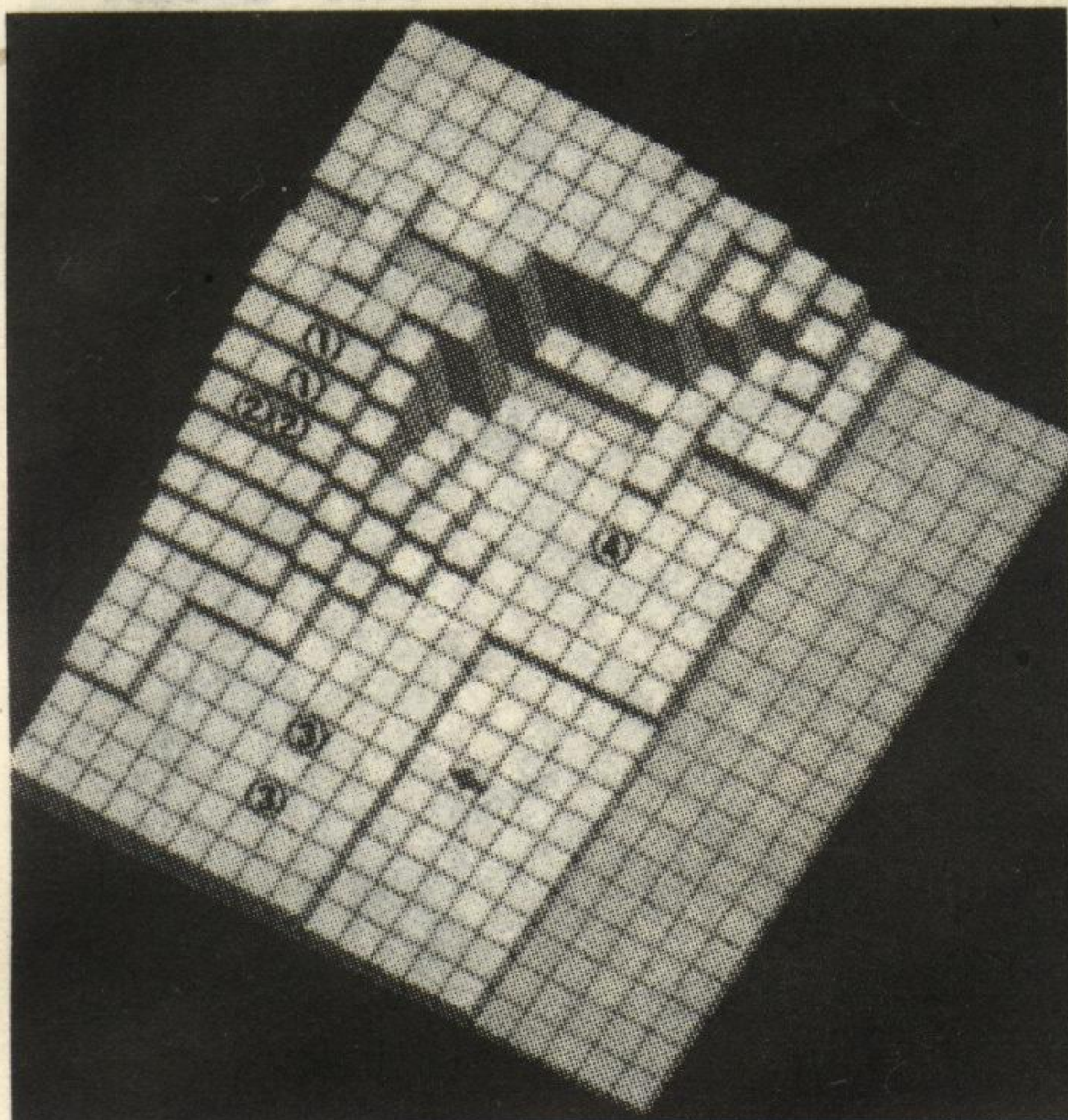
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド・G・A	3	240	120	40	25	20	20	剑
2	ブラインド・G・A	3	240	120	45	25	20	20	剑
3	ブラインド・G・B	4	290	125	60	20	17	20	剑
4	ブラインド・G・C	3	230	100	30	30	18	19	枪
5	ブラインド・G・B	3	256	120	40	20	20	23	剑
6	ブラインド・G・A	3	235	120	55	25	20	20	剑
7	ウワザル	5	315	155	105	28	17	19	枪
8	ブラインド・G・D	3	242	100	60	22	19	23	弓
9	ブラインド・G・C	3	230	100	30	30	18	19	枪
10	ブラインド・G・A	3	235	120	55	25	20	20	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
アクセルギアヴアレン	2000G	手	恒久	攻击10%UP、温度上升率UP

败北条件……ルシアンの死亡
胜利条件……前关残存者全员的指定地点的到达
气温……15℃
天候……屋内
出击人数……3

BATTLE7 ムーンフラワーズ



皇都~苍都

敌方的地形极为有利，这样的战斗来说会是极为困难的。当然对于那些对己方角色LV有绝对自信的朋友可以尝试一下由正面突入攻击，但是所受到的伤害肯定不会轻。如果想听一听建议的话，可以让己方的部队从敌后方绕行攻击，不过这样会影响到本关的回合数。先把在同一高度线上的敌人全灭，之后由后方绕上山去，再从敌人大部队的后方对敌人给予突击。

败北条件……ルシアンの死亡
胜利条件……敌全灭
气温……14℃
天候……云
出击人数……3

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ビックバッグ	5	255	160	110	22	20	20	剑
2	ビックバッグ	5	245	150	100	22	20	20	剑
3	ビックバッグ	5	245	150	100	22	20	20	剑
4	ビックバッグ	5	240	175	90	22	20	20	剑
5	ビックバッグ	5	240	175	90	22	20	20	剑
6	ビックバッグ	5	235	155	110	22	20	20	剑
7	ビックバッグ	5	235	155	110	22	20	20	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
キューレンクーラー	0G	足	消费	SLEDGE 的温度下降一半
ビオブースターDF	0G	头	消费	五回合内防御力+30

BATTLE8 ジュアム村广场

皇都~苍都

终于可以松口气，这一关的敌人以及所给予的地形都对己方部队的战斗极为有利，战斗开始后，敌人①、②、③、④、⑧和⑨都会向己方发动冲击，把他们消灭后再分队去打击⑤、⑥、⑦的敌人。战斗开始后，第一回合是最为关键的，把己方队伍立即配置于高台上对于打击攻过来的敌人十分有利，占有优良地形后消灭来犯敌人，再安排二、三位角色去攻击⑤、⑦，其它人围攻⑥便可以了。

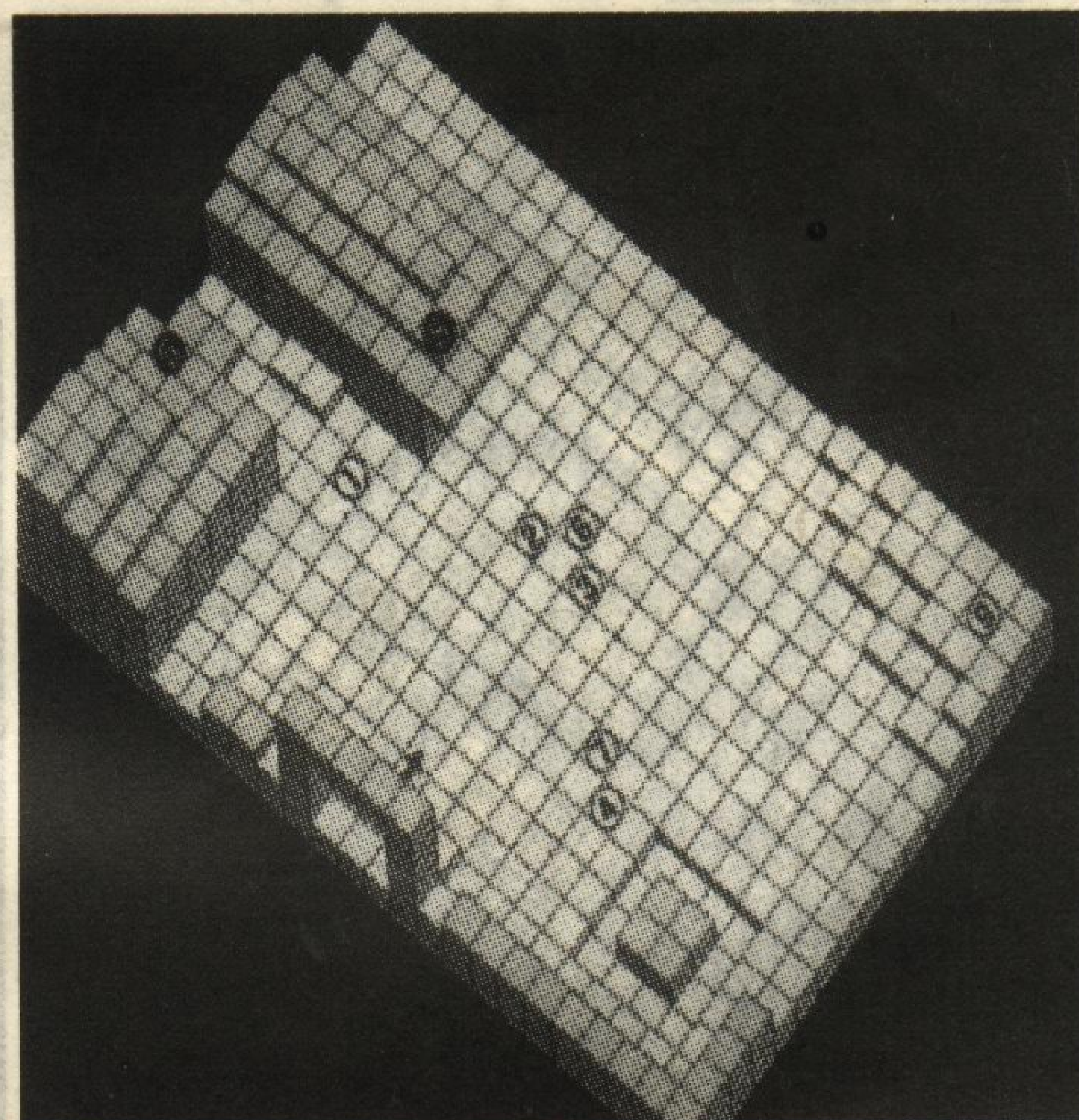
登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド·G-A	6	300	150	110	22	18	20	剑
2	ブラインド·G-B	7	320	175	130	20	17	18	剑
3	ブラインド·G-A	6	300	160	115	22	18	20	剑
4	ブラインド·G-A	5	260	165	120	24	20	20	剑
5	ブラインド·G-D	5	245	160	90	26	20	19	弓
6	ブラインド·G-A	7	436	195	175	29	17	18	剑
7	ブラインド·G-B	5	290	170	110	27	20	22	剑
8	ブラインド·G-C	6	240	145	80	27	16	18	枪
9	ブラインド·G-A	6	310	150	115	22	17	20	剑

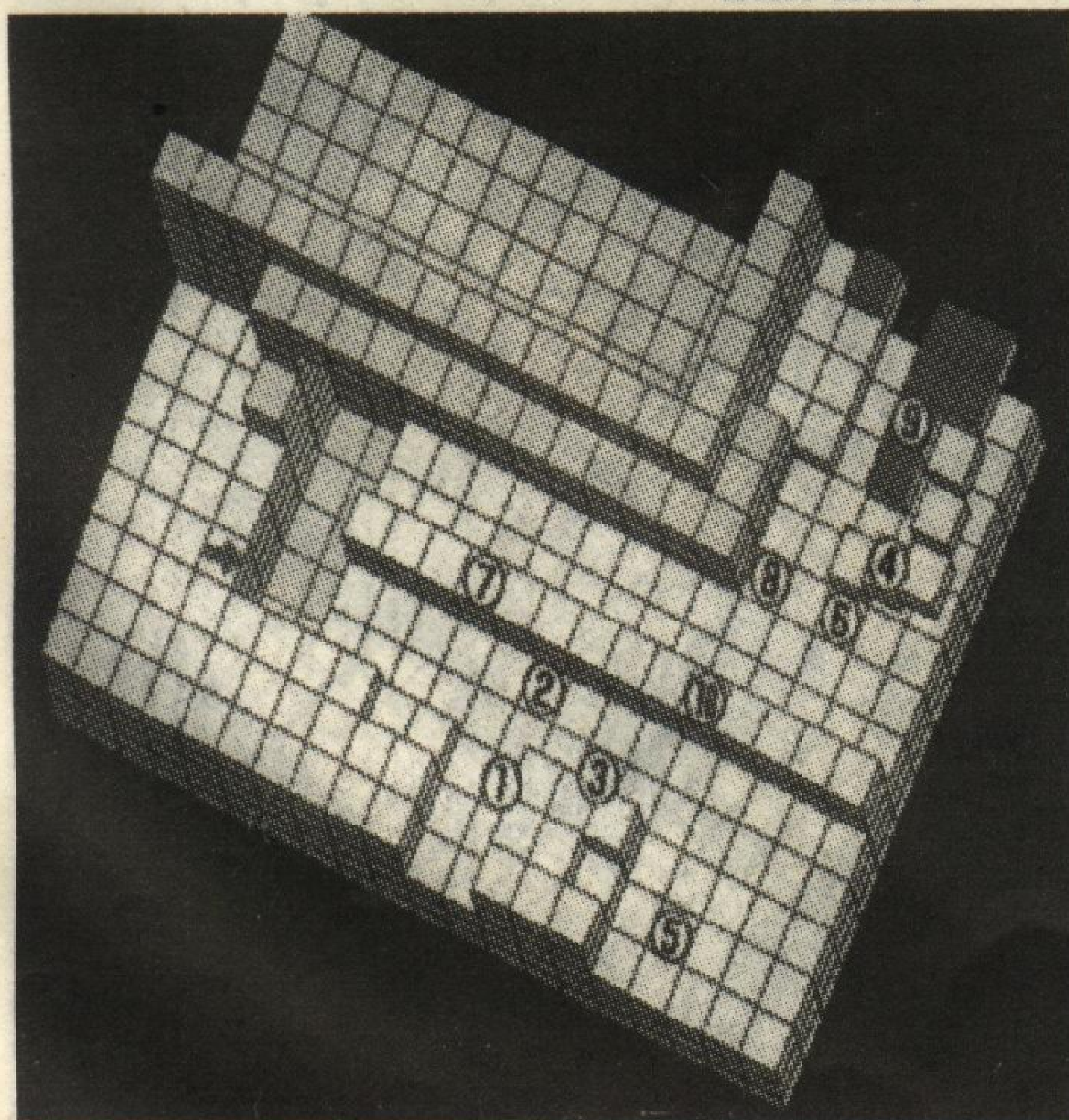
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
DD·クルーメ	0G	足	消费	体力回复(小)
バオブースーターAT	0G	头	消费	五回合内攻击力+30

败北条件……ルシアンの死亡
胜利条件……敌全灭
气温……22℃
天候……云
出击人数……5



BATTLE9 采掘场



〈ビィ·D·裁の道

有着时间限制的一关，敌方的配置也影响着己方队伍于时限之内到达指定位置，对于这种要尽快消灭敌人的作战形式，许多朋友们都会使用全军突进这种方式，不过我向大家介绍一个稳扎稳打的攻击方法。战斗开始后，全队先全部占领高处的地形，随后在己方队伍的层层推进中，把敌人的进攻队伍全灭。再向敌人的集合处发动总攻，虽然表面上看这样很慢，但利用地形攻击敌人可以缩短不少时间。

败北条件……经过规定回合、ルシアンの死亡
胜利条件……规定回合内的残存者、全员的指定地点的到达
气温……30℃
天候……屋内
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ビックバッグ	7	340	180	135	27	17	19	剑
2	ビックバッグ	6	320	160	120	25	18	20	剑
3	ビックバッグ	6	325	155	110	25	18	20	剑
4	ビックバッグ	6	320	155	120	25	18	20	剑
5	ビックバッグ	7	355	180	135	27	17	19	剑
6	PFM	8	380	170	140	28	17	18	枪
7	ビックバッグ	7	340	180	130	28	17	19	剑
8	PFM	7	300	180	110	27	17	19	枪
9	PFM	6	310	155	110	25	18	20	枪
10	スタイル·カウンシル	8	385	200	140	28	18	18	剑

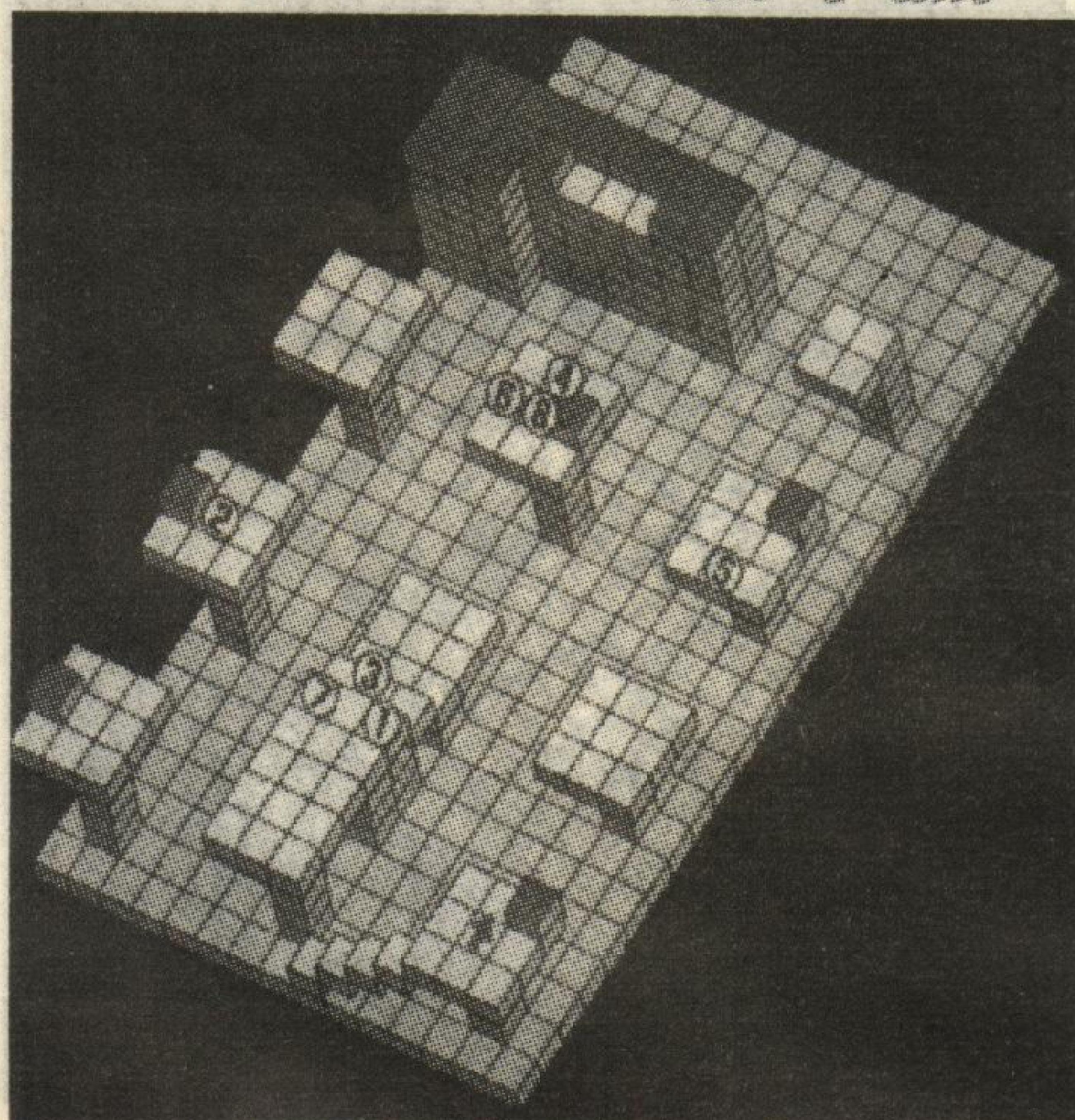
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
DD-クルステ	1150G	胸	恒久	MVP+1、防御+30

BATTLE10 操车场

〈ビイ・D～裁の道〉

这一关的地图是由多块分开的"岛"所组成，只如果要过到另一个"岛"上 话，则要按动机关，将中间的桥梁搬来搬去。地图所示的 a、b、c、d 四个开关，分别是用来移动 A、B、C、D 四条桥。而如果有人在桥上，他也会被移过去的，好好记着吧，这种方法在 B 桥上来回 b 及 c 两个开关时可省回不少时间!



登场敌方资料

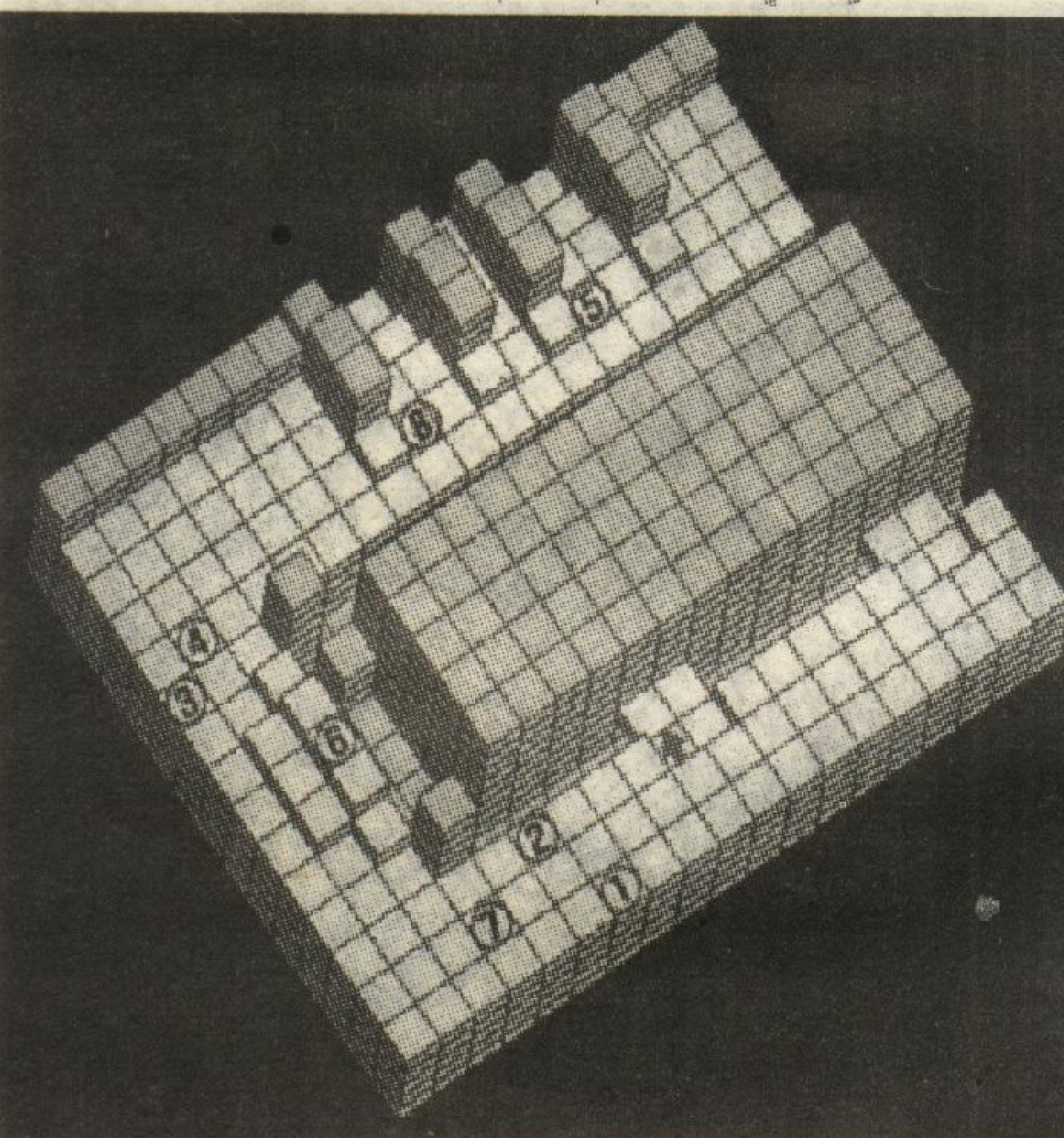
	人名称	7	290	160	110	23	19	23	剑
1	ビックバッグ	6	335	165	130	23	19	22	
2	ビックバッグ	6	310	185	140	20	20	种类	
3	ビックバッグ	6	355	175	120	20	ATP	剑	
4	PFM	7	310	175	110	MVP	21	剑	
5	G・イージー	7	310	170	SP	19	22	剑	
6	ビックバッグ	6	310	DF	23	20	22	枪	
7	PFM	6	AT	135	20	20	22	剑	
8	ビックバッグ	HP	180	110	20	20	21	剑	
敌	等级	290	170	115	20	18	22	枪	

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
アクセルギアヴァレン	2000G	手	恒久	攻击力 15% UP、温度上升率 UP
DD・クルステ	OG	足	消费	体力回复(小)

败北条件……经过规定回合、ルシアン的死亡
胜利条件……规定回内的残存者、全员指定地点的到达
气温……27℃
天候……屋内
出击人数……6

BATTLE11 プラットホーム



〈ビイ・D～裁の道〉

在一开始时，众人都会身处在较低的地方，所以都是先走出来吧。要留意一下拿枪的④号，在自军走至转角时他便会走来偷袭。另外要留意的就是躲在高台后的⑧号，他会趁主角走到左下角时走出来，并使出装器技，由于他是枪类的，所以射程很长，如果没有好好提防的话就很容易白白牺牲。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……22℃
天候……屋内
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	7	340	170	135	24	19	20	剑
2	メトロ	7	335	175	125	24	19	20	剑
3	ディスチャージ	8	360	180	140	26	18	20	枪
4	ディスチャージ	7	290	160	127	24	19	20	枪
5	メトロ	7	345	180	132	24	19	20	剑
6	メトロ	8	355	185	140	23	18	20	剑
7	メトロ	8	360	185	145	20	18	19	枪
8	アニタ・デコプラ	9	350	190	140	40	16	18	枪

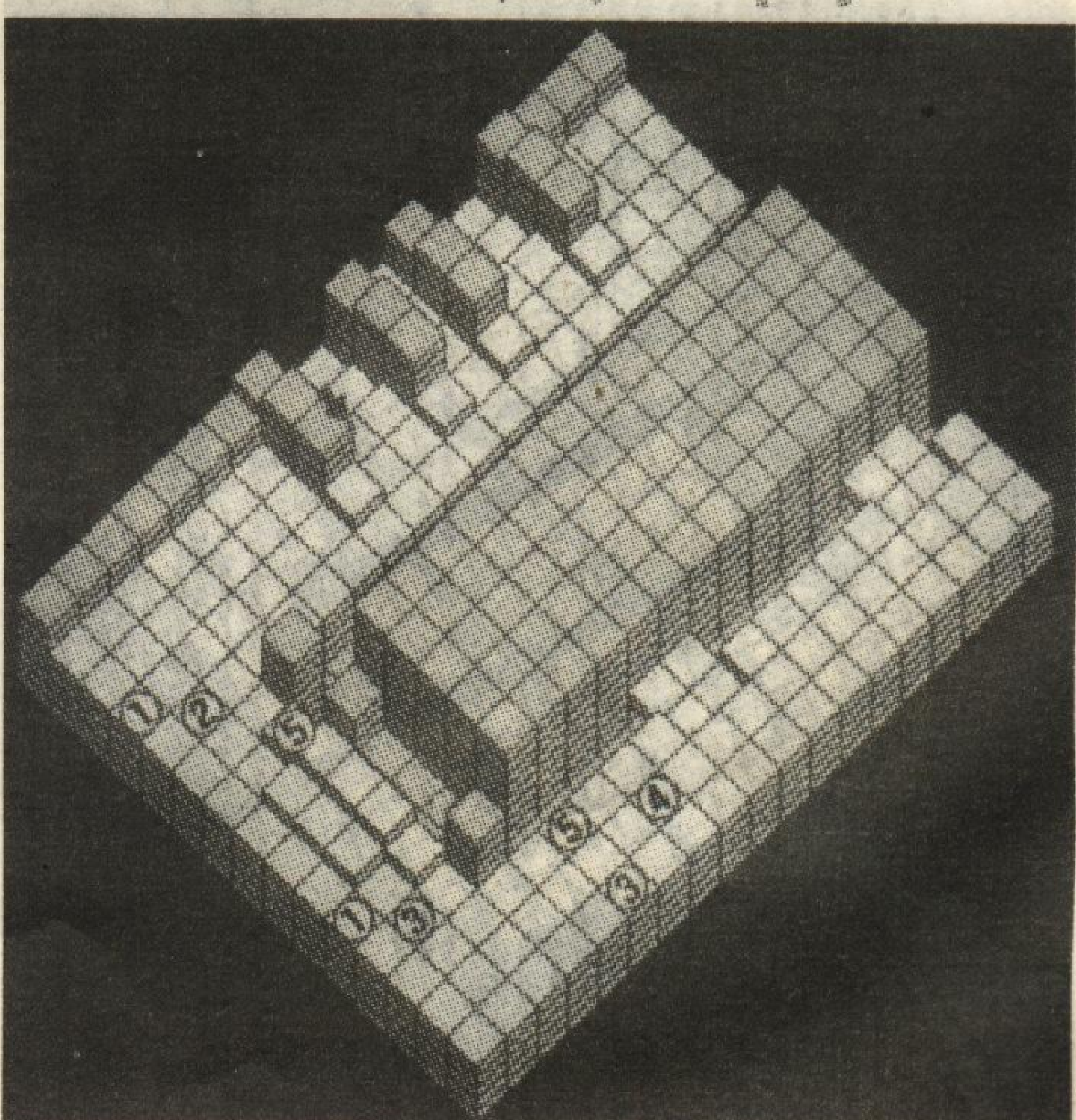
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
バオブースーターAT	0G	头	消费	5 回合内攻击力 +30
1-3 リミットモア	600G	手	恒久	轴心变动域固定,范围内攻击力 UP

BATTLE12 プラットホーム

〈ビイ・D～裁の道〉

当消灭了一队敌人后，敌军援军便立即出现。幸好我们也有两位主力军加入，要特别注意的就是该两人是没有等级及体力限制的，而且他们都很强，所以用他们来做挡箭牌非常合适，但请勿依赖他们的战力，因为自军仍需要以打倒敌人来获得经验值，提升等级的。一般来说，只要小心一点便行。



登场敌方资料

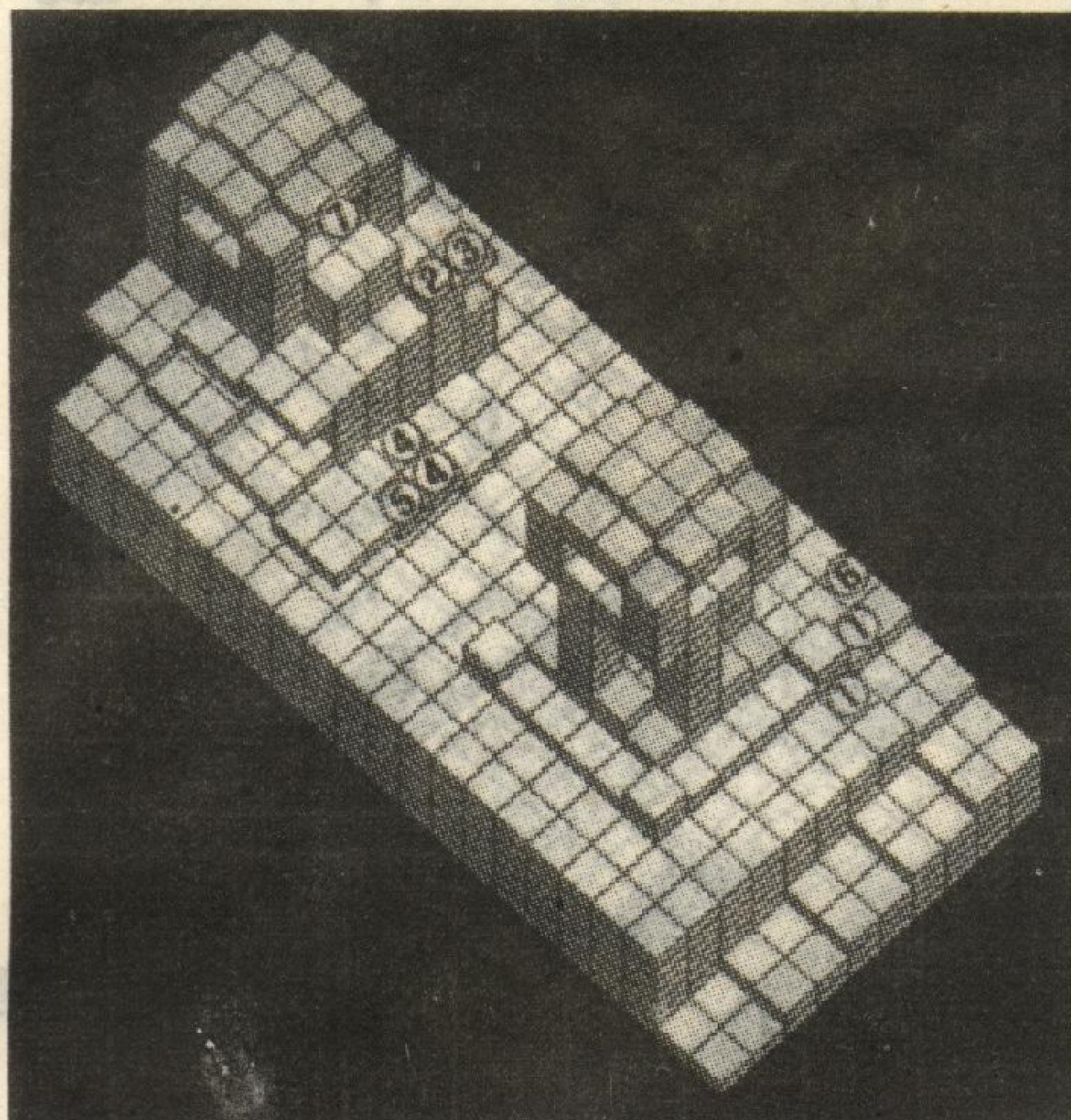
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	8	370	195	145	22	19	18	剑
2	メトロ	9	390	205	155	23	18	18	剑
3	メトロ	8	370	195	145	22	19	18	剑
4	テンペスト	8	350	180	130	28	17	17	剑
5	テンペスト	8	350	180	130	28	17	17	剑
6	テンペスト	9	360	198	142	30	17	17	剑
7	ディスチャージ	8	300	175	130	26	18	19	枪
8	ディスチャージ	8	300	175	130	26	18	19	枪

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
ヴァルネソリアクター	900G	头	恒久	防御的准确率 20% UP

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……8

BATTLE13 裁きの塔



〈ビィ・D・裁の塔〉

一看这一关的地图便可知道这一场战役非常不利。由于是由下攻上的关系，在初期为了突破敌军，大量的使用装器技可是少不了，当然，我们仍可使用刚才两位剑士来开路或作挡箭牌。另外，在塔顶的BOSS也会使用装器技(还不只一次呢!)，所以要小心应付。干掉他后，只要走到台前(地图绿色的地方)便可过关。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……BOSS的死亡后到达指定地点
气温……13℃
天候……云
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド·G-A	9	375	185	135	25	18	20	剑
2	ブラインド·G-A	9	375	185	135	25	18	20	剑
3	ブラインド·G-C	10	380	190	140	28	17	19	枪
4	ブラインド·G-B	10	400	200	110	23	18	19	剑
5	ブラインド·G-B	10	400	200	110	23	18	19	剑
6	ブラインド·G-C	9	355	210	95	30	17	17	枪
7	ブラインド·G-A	10	370	190	115	25	18	18	剑
8	ブラインド·G-B	10	400	190	135	23	18	19	剑
9	チエザール	11	300	200	110	35	16	17	剑

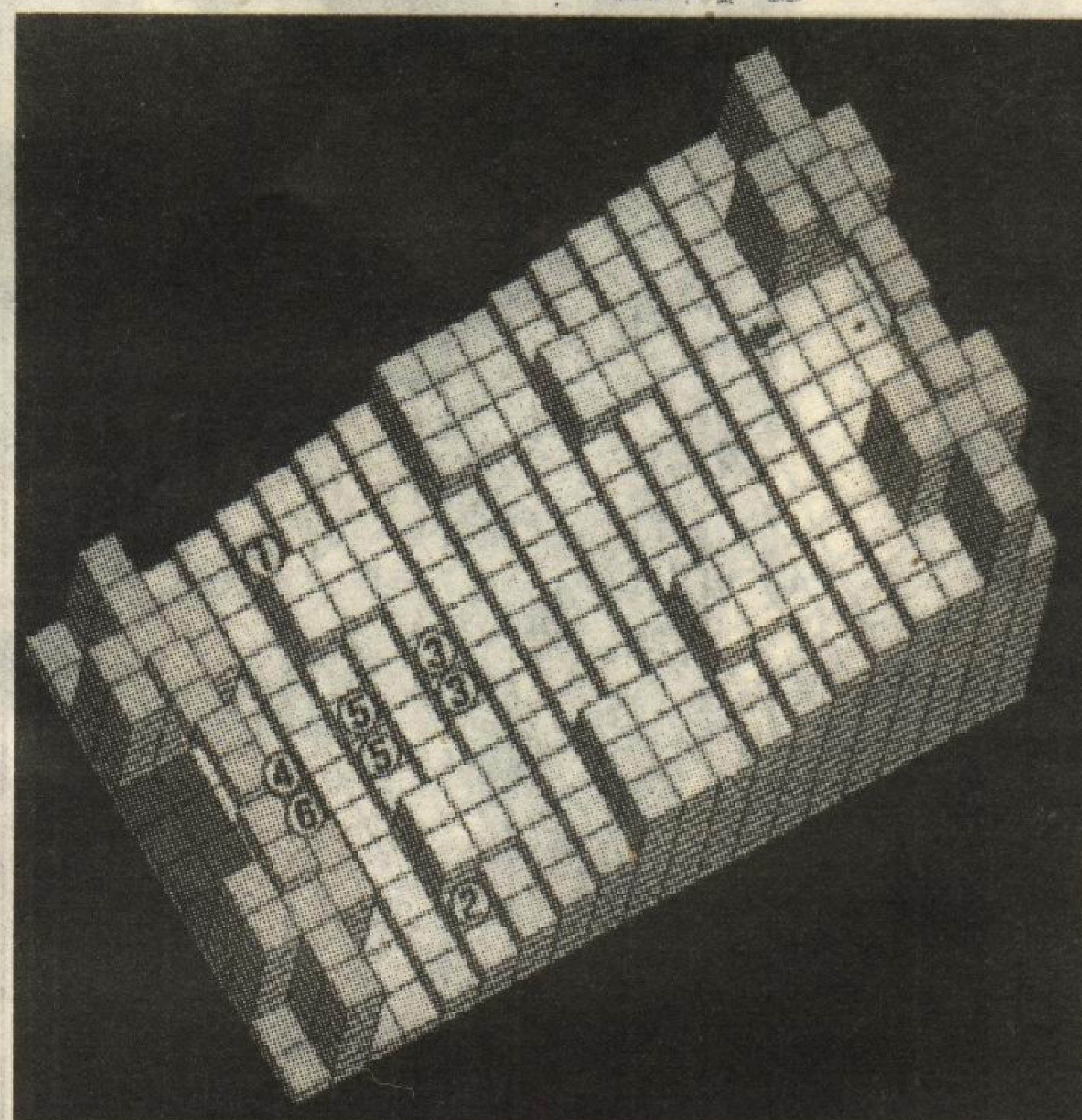
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
DD·グローネトルテ	0G	足	消费	体力回复(大)
パオブースターDF	0G	头	消费	五回合内防御力+30

BATTLE14 城门

〈ビィ・D・裁の塔〉

看到这一个地图，大家也觉得开心吧！因为是向下攻的关系，我军占有极大的有利地势，但也不可掉以轻心，因为敌军的防御力也明显提高了。另外，由于是八人应战，所以阵中可能有一位能力值较低的同伴，可要好好保护他，他可是敌军的目标。经过一轮夹击，将敌军头目(8号)打败后，只要走到城门前便可过关。



登场敌方资料

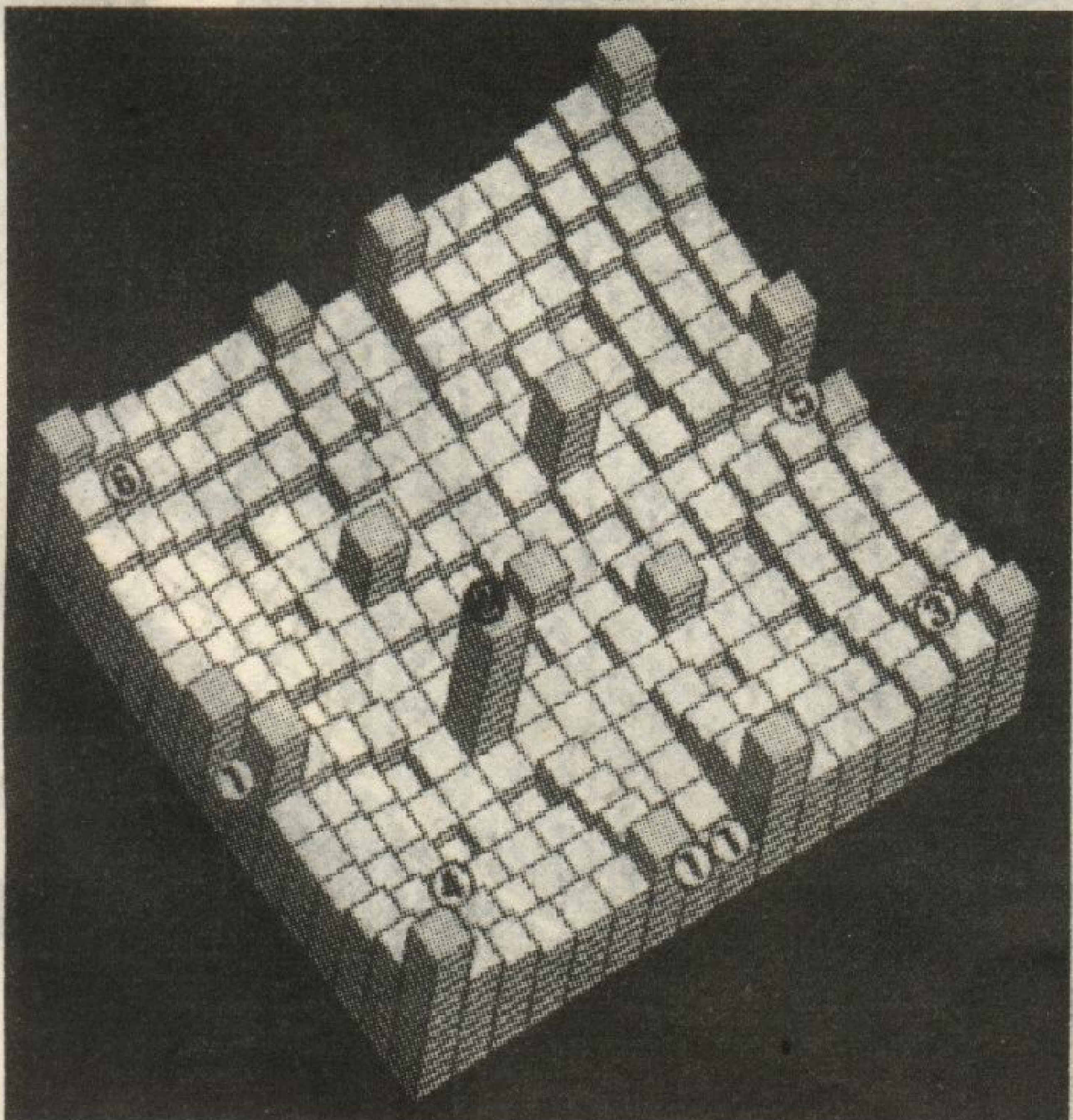
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ブラインド·G-A	11	410	190	135	28	18	18	枪
2	ブラインド·G-A	10	450	190	145	30	17	18	剑
3	ブラインド·G-C	10	400	190	140	30	17	18	弓
4	ブラインド·G-B	10	400	190	140	30	17	18	弓
5	ブラインド·G-B	10	460	190	150	30	17	18	剑
6	ブラインド·G-C	11	470	210	155	27	18	18	剑
7	ブラインド·G-A	11	470	210	155	27	18	18	剑
8	カリフ	12	490	220	175	32	16	17	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
パオブースターDF	0G	头	消耗	7回合内防御力+45
アクセルギアヴァレン	2000G	手	恒久	攻击力15%UP、温度上升UP

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……BOSS的死亡后到达指定地点
气温……30℃
天候……晴
出击人数……8

BATTLE15 杜人の隠れ里



〈ビィ・D・裁の塔〉

从地图便可以一眼看出自军处于一个不利状态，因为差不多全部敌人都是站在高位置之上。也因此，如果进行埋身硬拼的话就会非常吃亏，取而代之的战法，就是站在近敌的地方，让他们先走下来再作攻击。另外，因为只能五人参战，出阵的阵容最好不要依赖新加人的剑士，以免削弱自军的实力。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……12℃
天候……云
出击人数……5

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ベリルーA	11	400	190	170	30	17	18	剑
2	ベリルーA	12	470	210	175	33	17	17	剑
3	ベリルーB	10	385	180	160	35	18	18	枪
4	ベリルーA	11	400	190	150	30	17	18	剑
5	ベリルーA	11	400	190	150	30	17	18	剑
6	ベリルーA	11	400	190	150	30	17	18	剑
7	ベリルーA	12	470	210	170	33	17	17	剑
8	ベリルーB	10	385	195	195	35	18	18	枪

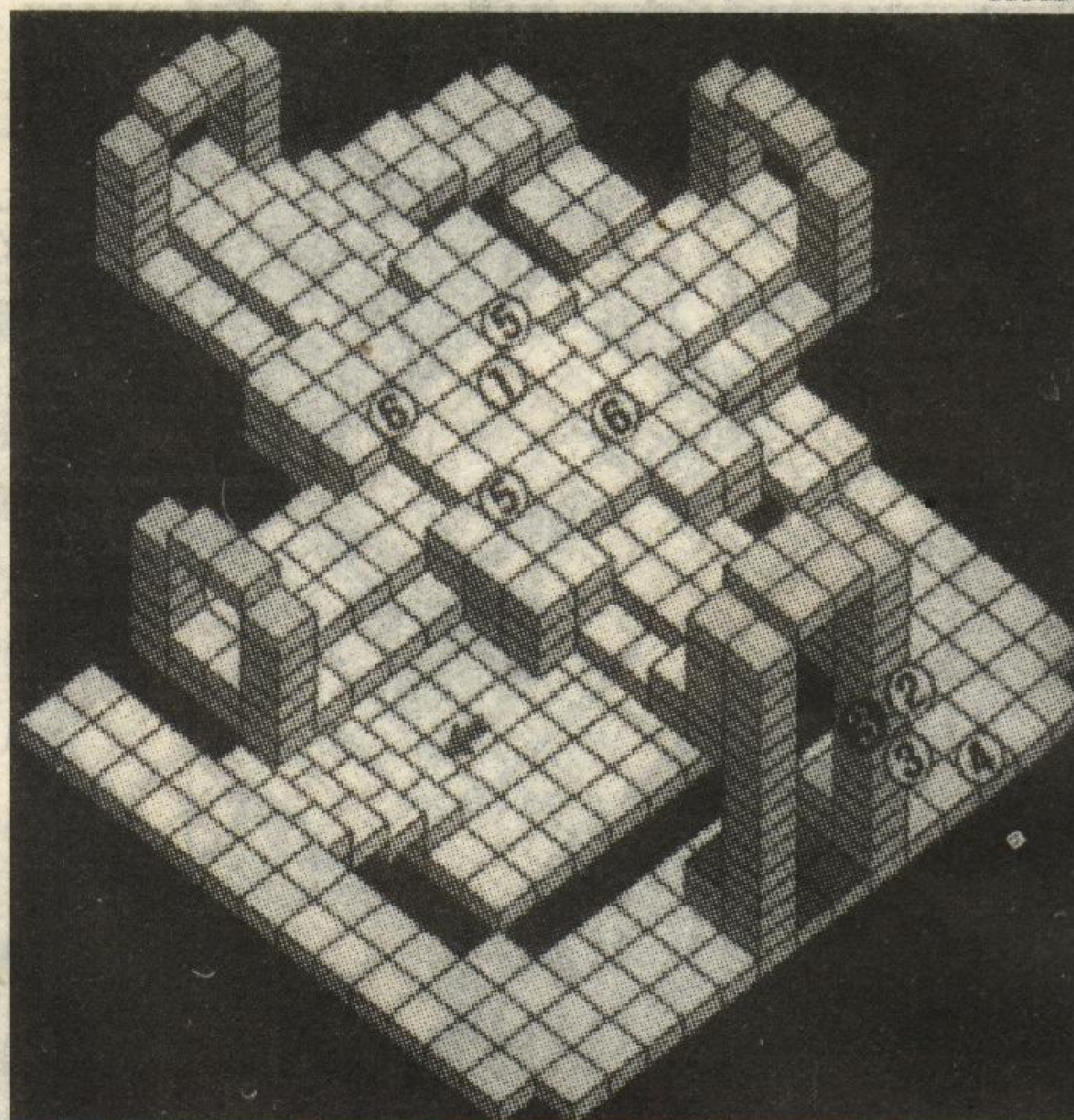
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
フリーレングーラー	0G	足	消耗	SLEDGE温度降下1/4

BATTLE16 レオーメ宫

烟都～烟都

这里的地图比较特别，因为在这关开始出现了升降台这种道具，只要好好利用他们便可以更快速地过关。另外，看着附上的地图，也可能会令大家非常迷惘，因为这个地图是比实际的变形了一点，所以实际上的行走的方向应该为先往左上（依地图方向）走上楼梯，再绕到1～4号的敌人处。



登场敌方资料

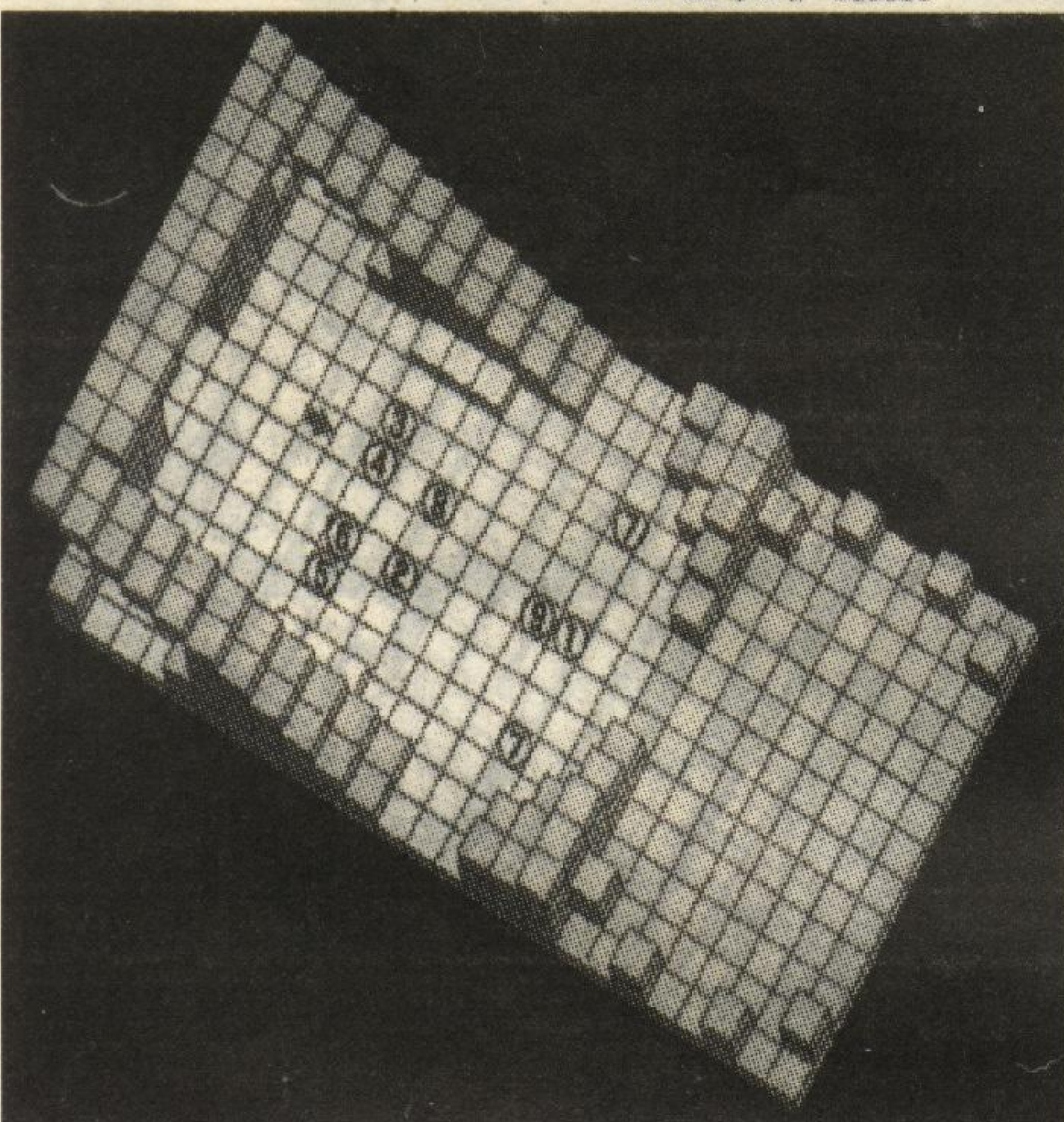
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	11	420	205	200	38	18	18	剑
2	メトロ	11	420	205	200	38	18	18	剑
3	ブラインド・G-C	12	415	190	180	36	17	16	枪
4	メトロ	12	480	225	220	30	17	18	剑
5	テンペスト	11	450	200	195	34	17	17	剑
6	テンペスト	12	490	235	235	36	16	17	剑
7	テンペスト	11	450	200	195	34	17	17	剑
8	テンペスト	11	490	235	235	36	16	17	剑
9	ブラインド・G-C	12	410	190	180	36	17	16	枪

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
ジエネレータシェーン	1500G	胸	恒久	ATP＋1、攻击＋40
DD－クルーメ	0G	头	消费	体力回复（中）

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……5

BATTLE17 制御室



烟都～烟都

经过之前多关的连续战斗，在今关终于再现公平的平地战。自军由于有8队那么多，在这关中要全灭10队敌军绝非难事。但是敌军的弓箭部队非常之强，所以一定要先下手，在他们未发动攻击前先多利用装器技将他们收拾。如果处理得当，并在开始时阵列得好的话，有机会可以在两回合内将敌军全灭？

败北条件……ルシアン的死亡、オレンジ的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……8

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	12	470	225	220	29	18	18	剑
2	メトロ	12	470	225	224	29	18	18	剑
3	テンペスト	14	500	240	226	34	17	17	剑
4	メトロ	12	480	225	224	29	18	18	剑
5	メトロ	12	470	225	220	29	18	18	剑
6	ブラインド・G-D	14	435	220	205	38	18	16	弓
7	テンペスト	13	490	235	230	31	17	18	剑
8	テンペスト	13	490	235	230	31	17	18	剑
9	テンペスト	14	510	250	240	33	17	17	剑
10	ブラインド・G-D	13	445	236	210	39	16	17	弓

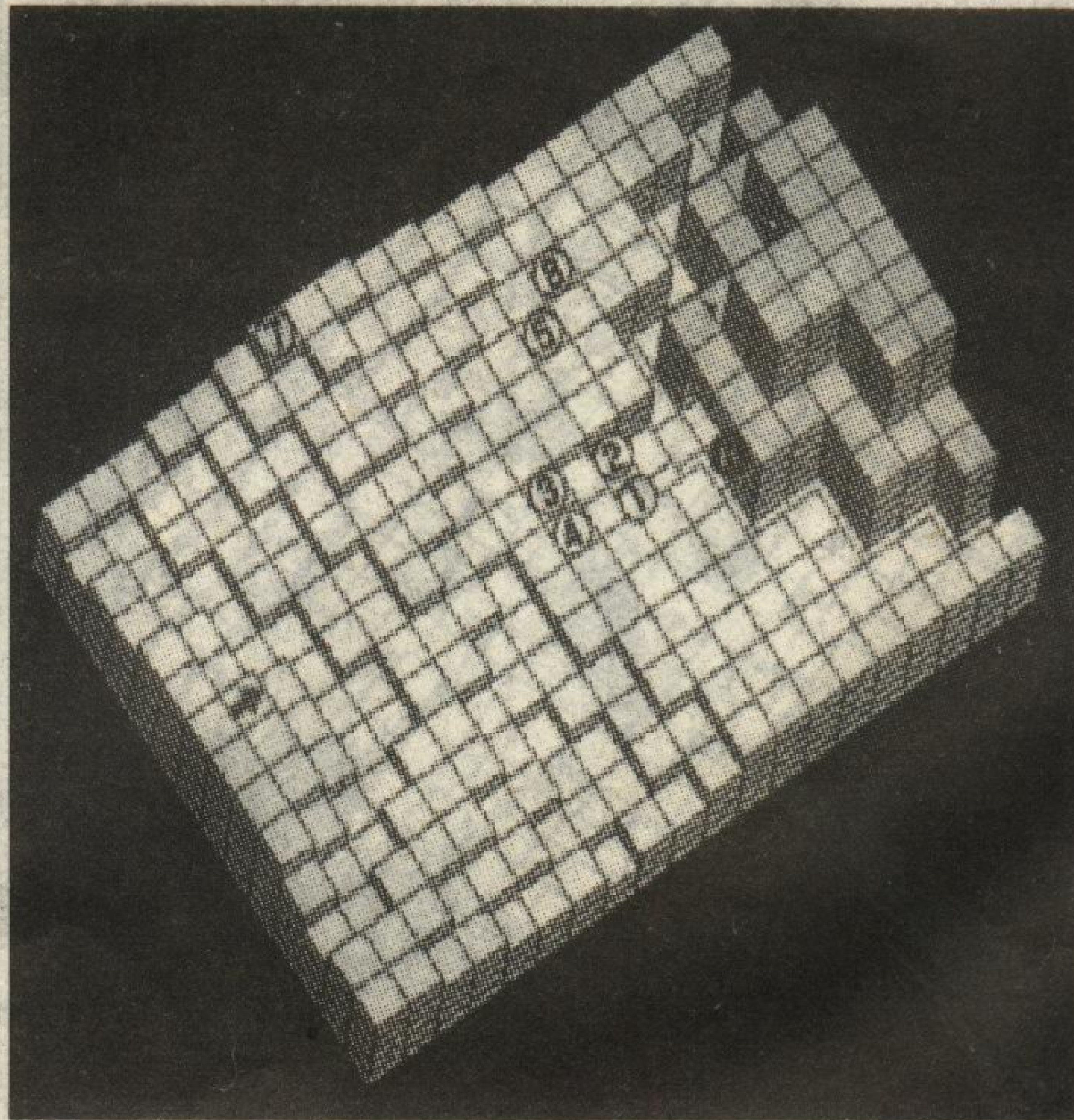
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
2-4リミットモート	1200G	手	恒久	范围内攻击力UP

BATTLE18 沙漠・GG塔入り口

烟都～烟都

这一关的地图中有着多处不同的高低处，要十分小心所走过的每一地方，免得让敌军有机可乘。另外小心的，就是要留意1号的那位敌军，由于他是枪类的，所以射击范围非常广，并且他身处高地，故可造成的伤害非常之大。所以应先派一部队上去截击他，其他则可以慢慢对付其他敌人。



登场敌方资料

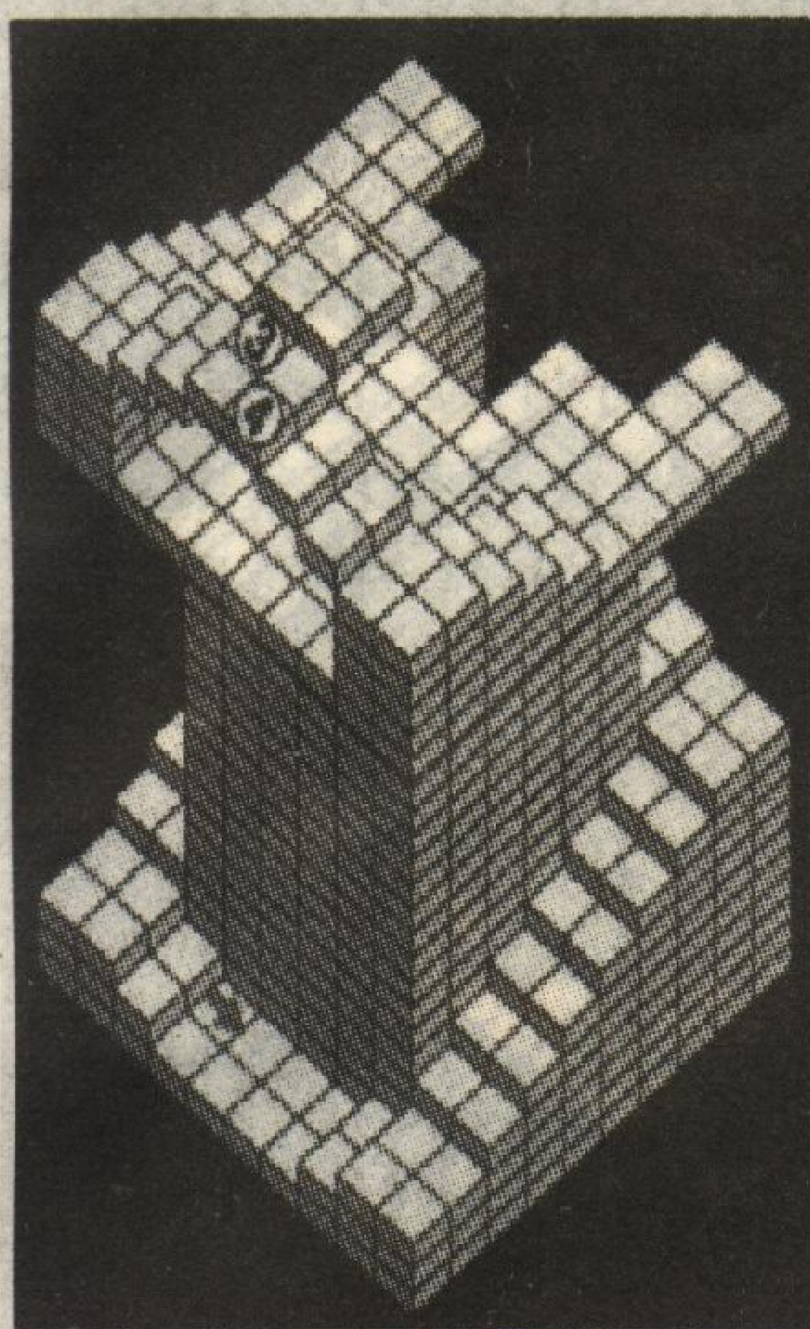
	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ディスチャージ	13	425	256	190	55	17	18	枪
2	ビックバッグ	14	560	245	210	30	18	17	剑
3	ビックバッグ	14	565	245	210	30	18	17	剑
4	ディスチャージ	14	482	267	192	62	17	17	剑
5	ビックバッグ	14	569	245	210	30	18	17	剑
6	ビックバッグ	13	476	235	228	27	18	18	剑
7	ビックバッグ	13	460	225	220	40	17	18	剑
8	ビックバッグ	15	600	260	260	34	17	17	剑

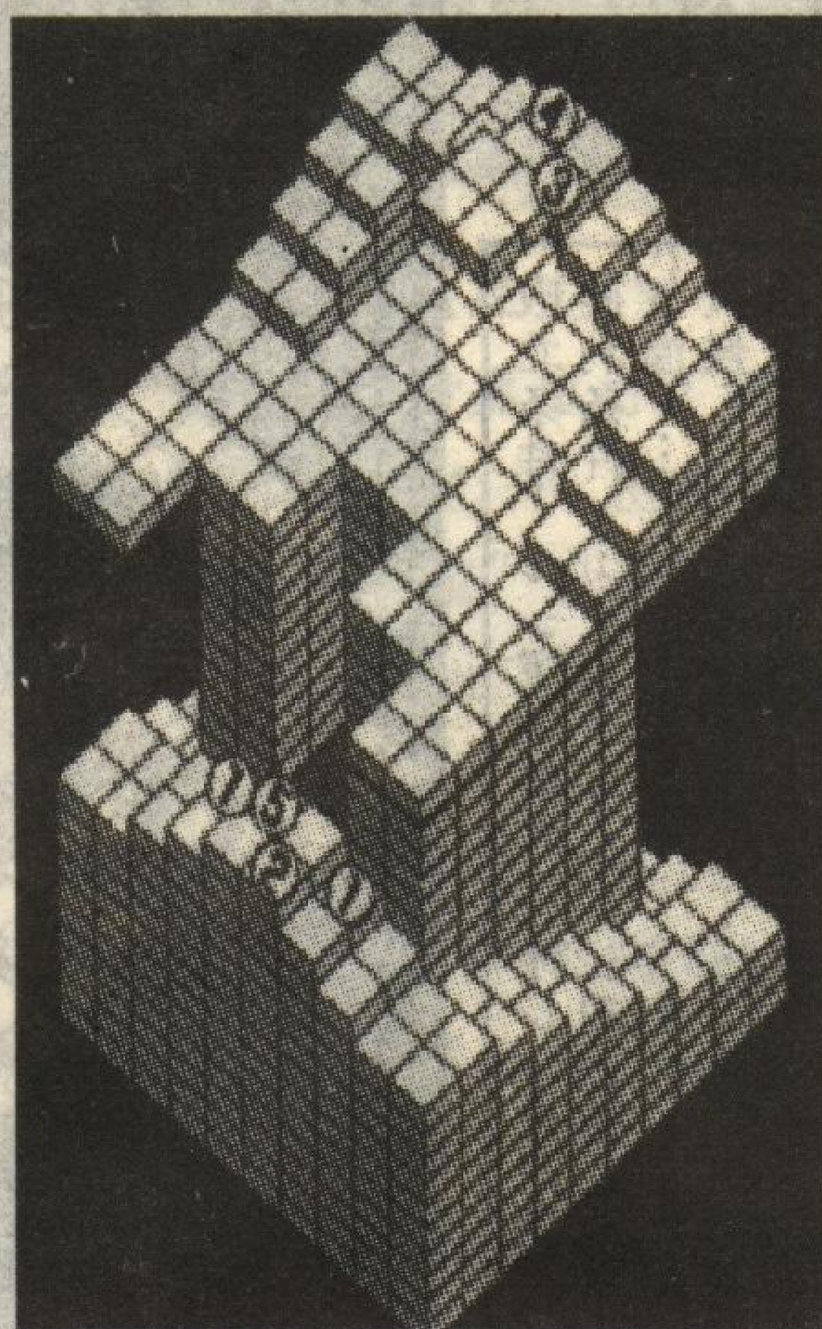
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
M-UPコンバータ	80G	足	恒久	MVP－1、ATP＋2

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……35℃
天候……晴
出击人数……8

BATTLE19 GG塔内部





烟都～烟都

这一关的地图令人头痛。第一，在这关初要走上阶梯，敌人会占着极有利的位置，第二，这里的视点让人不知所措，在敌人的回合时，往往会因为不能转换视点而见不到自己的部队被哪一队敌军所攻击。另外，升降机只要走上去便会立即上升，不用等一个回合。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……全残存者到达指定地点
气温……2℃
天候……屋内
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ベリル－A	14	555	256	225	34	17	17	剑
2	ベリル－A	14	555	256	225	34	17	17	剑
3	ベリル－A	14	565	275	220	32	18	17	剑
4	ベリル－B	13	450	240	200	45	16	17	枪
5	ベリル－A	14	590	260	225	33	16	18	剑
6	ベリル－A	15	620	272	234	35	16	17	剑

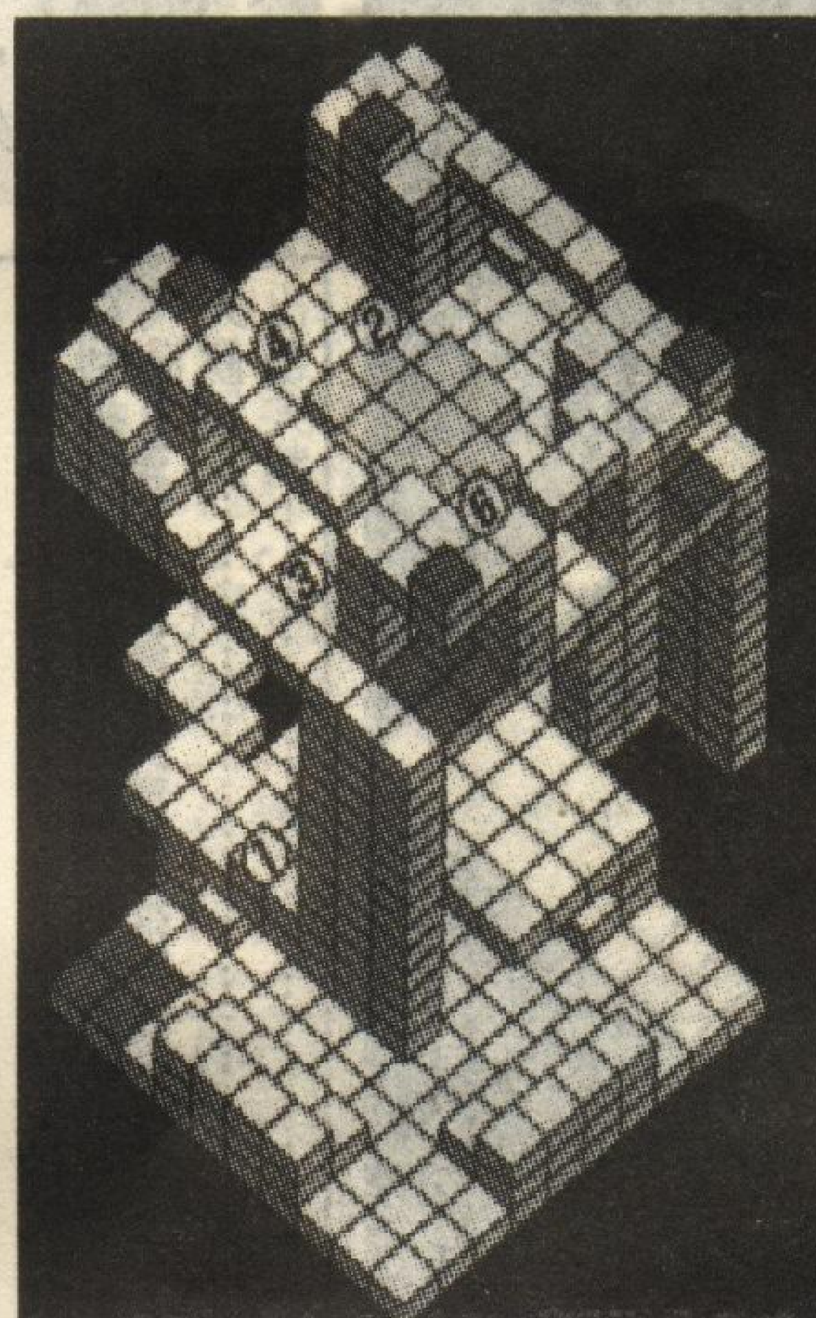
战利品

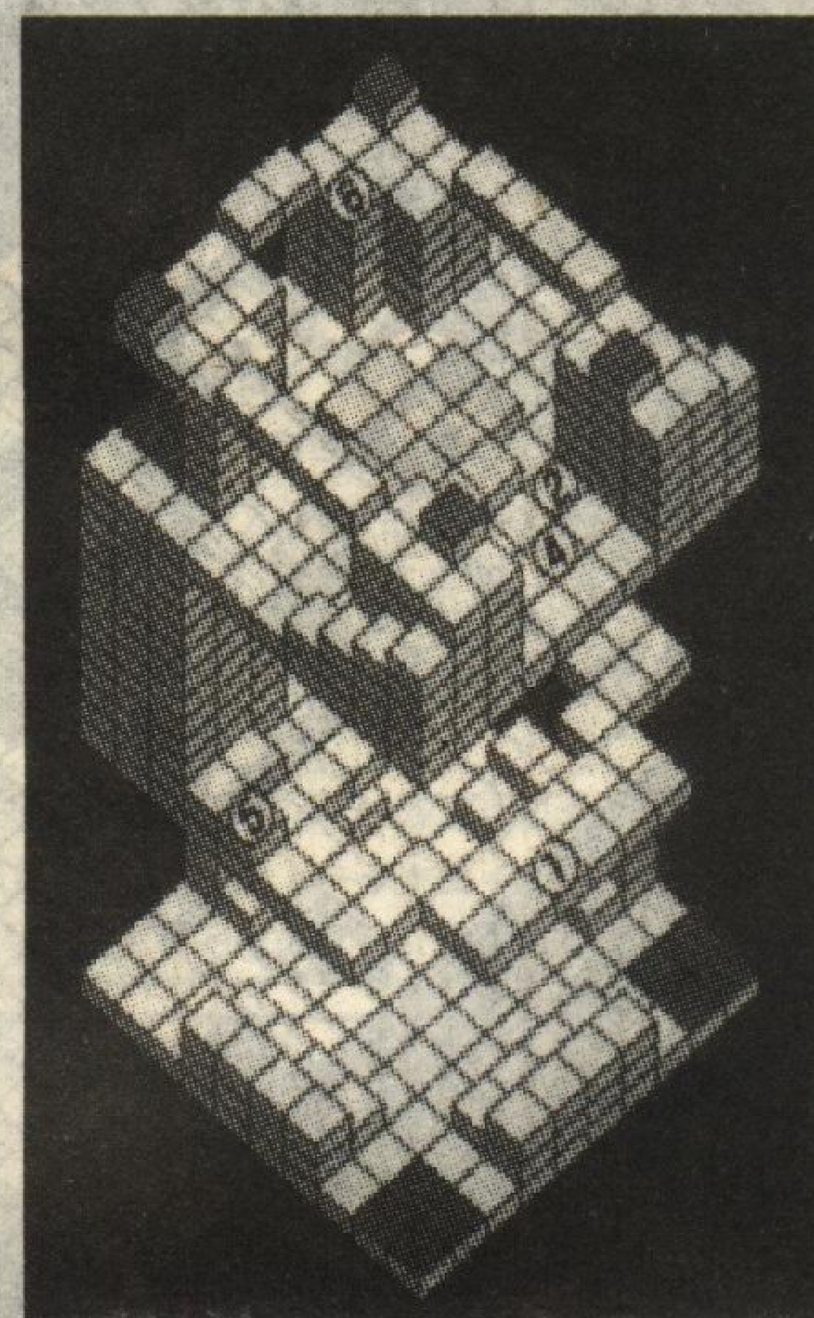
名称	价值	装备位置	种类	效果
无				

BATTLE20 GG塔内部

烟都～烟都

这一关又是升降机的世界。在本关中，升降机的性质有点不同。当有人乘搭时会在下一回合自动上升，当没有人时便会自动下降。在这一关需将在塔顶的开关全开才能过关，但在其中一个开关会有BOSS守着。但要对付这个BOSS则非常简单，只要多利用远程攻击便可以了。





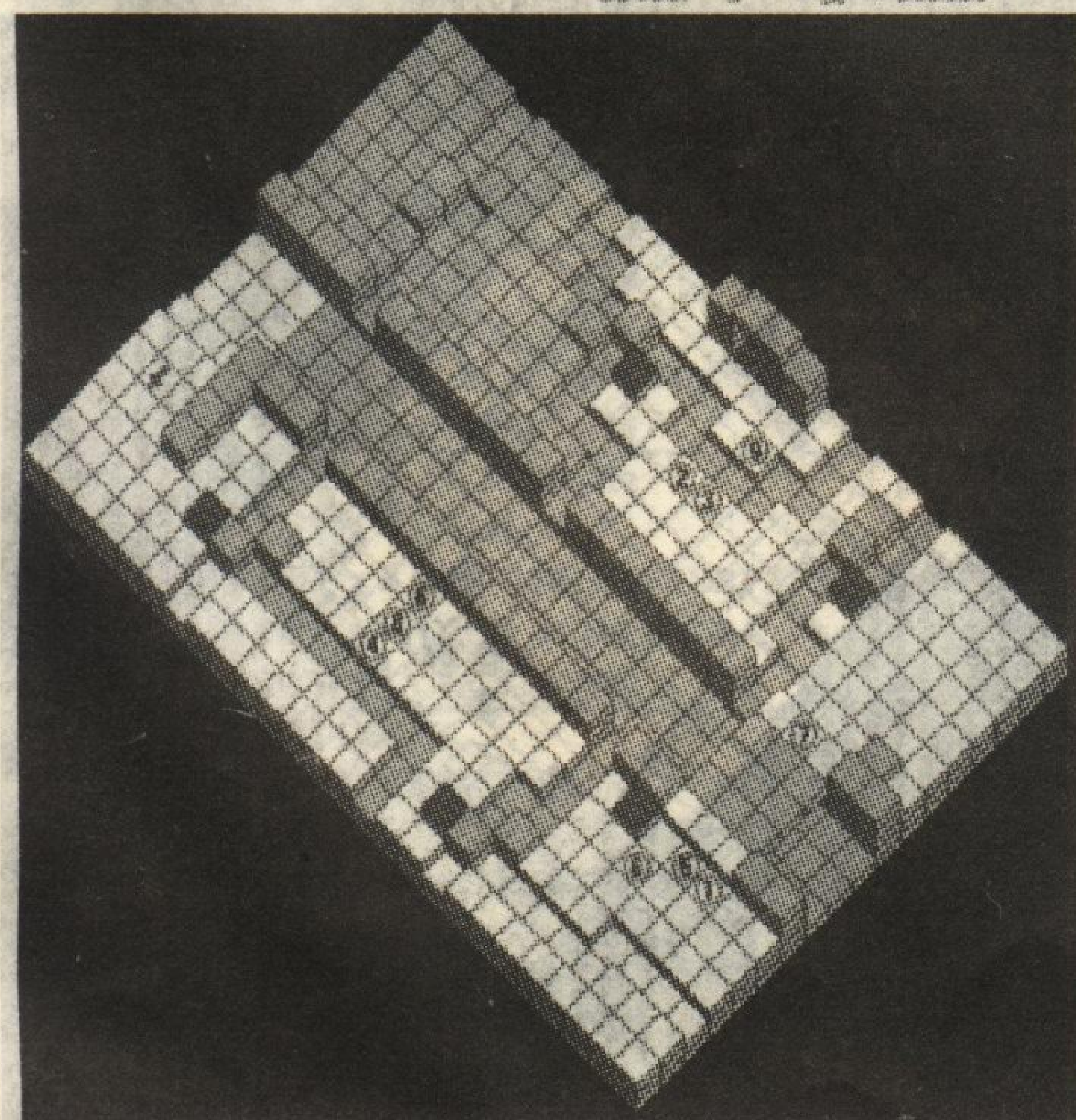
登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	ベリル－A	14	560	260	216	38	16	18	剑
2	ベリル－A	14	560	260	216	38	16	18	剑
3	ベリル－B	14	520	234	190	40	16	17	枪
4	ベリル－A	15	600	270	228	33	17	17	剑
5	ベリル－A	15	600	270	228	33	17	17	剑
6	ベリル－A	14	575	258	200	38	16	17	剑
7	ベリル－A	14	575	258	200	36	16	17	剑
8	ベリル－A	15	615	275	234	36	17	16	剑
9	ワルター	16	685	365	320	41	16	16	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
フリーレンクーラー	0G	足	消费	SLEDGE 温度降下1/4
バイオブースターAT	0G	头	消费	7回合内攻击力+45

BATTLE21 地下水道



烟都～烟都

大家可认得这个曾是主角们逃亡的地方呢？和上次一样，为了去掉沟渠中的水，不得不使用开关。大家只要依着地图上A至E顺次序开，便可以找到一条适当的通道到达终点。在这一关要注意⑦那家伙，他的攻击力绝对不能小看，最后只要其中一人走到⑧号后面的拱门便可。

败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……到达指定地点
气温……13℃
天候……屋内
出击人数……7

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	G・イージー	16	640	265	280	37	17	17	剑
2	キカザル	17	700	270	305	38	16	17	剑
3	ディスチャージ	15	615	245	265	36	17	17	枪
4	ディスチャージ	15	615	245	265	36	17	17	枪
5	G・イージー	16	640	270	280	37	17	17	剑
6	G・イージー	15	610	245	265	36	17	17	剑
7	ミザル	17	655	275	240	51	18	16	枪
8	イワザル	17	700	285	320	37	17	17	剑
9	G・イージー	16	640	262	280	37	17	17	剑
10	G・イージー	16	640	262	280	37	17	17	剑

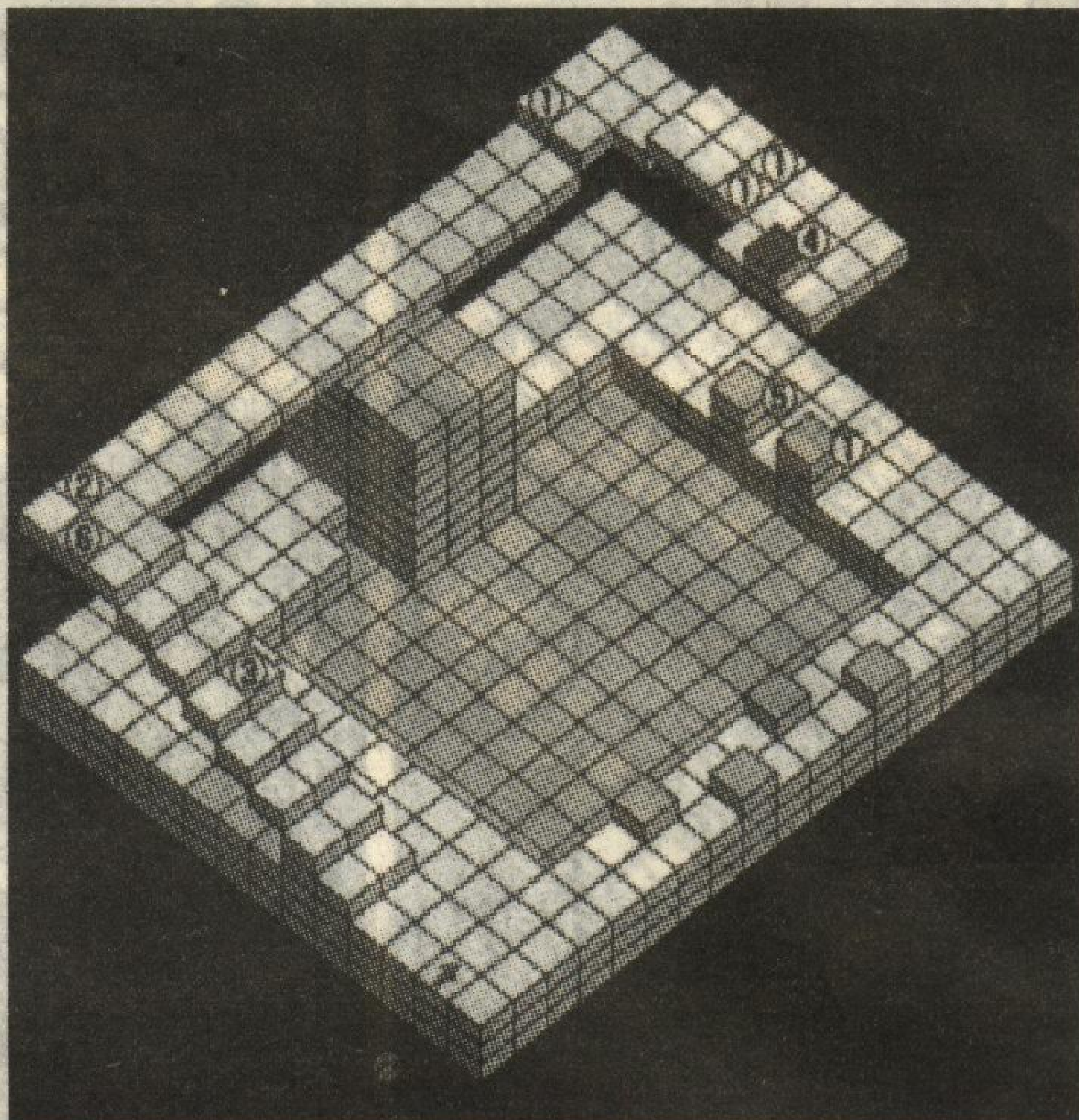
战利品

名称	价值	备位置	种类	效果
DD・クルステ	0G	足	消费	体力回复(小)
クーゲルフェストボディ	1150G	身	恒久	防御+30、MVP+1

BATTLE22 重水处理施设

烟都～烟都

这关要好好分配人手，因为到达指定地点的路唯一入口就是敌人1和2号守着的地方，但是奇怪地，那开关竟然设在楼上，由⑨号那敌人把守着。由主力加上其中一员对付①和②号，并在那守候，其他的就往上进发，而当机关启动后，只要一走过去便可轻易过关。



败北条件……ルシアン的死亡、オレンジ的死亡
胜利条件……オレンジ到达指定地点
气温……25℃
天候……屋内
出击人数……7

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	G・イージー	16	640	270	280	37	17	17	剑
2	キカザル	17	700	270	305	38	16	17	剑
3	ブラインド・G-D	16	45	255	230	42	17	16	弓
4	イワザル	17	720	285	320	37	17	17	剑
5	G・イージー	16	680	270	280	37	17	17	剑
6	G・イージー	16	640	270	280	37	17	17	剑
7	G・イージー	16	640	270	280	37	17	17	剑
8	G・イージー	16	640	270	280	37	17	17	剑
9	ミザル	17	675	275	240	51	18	16	枪

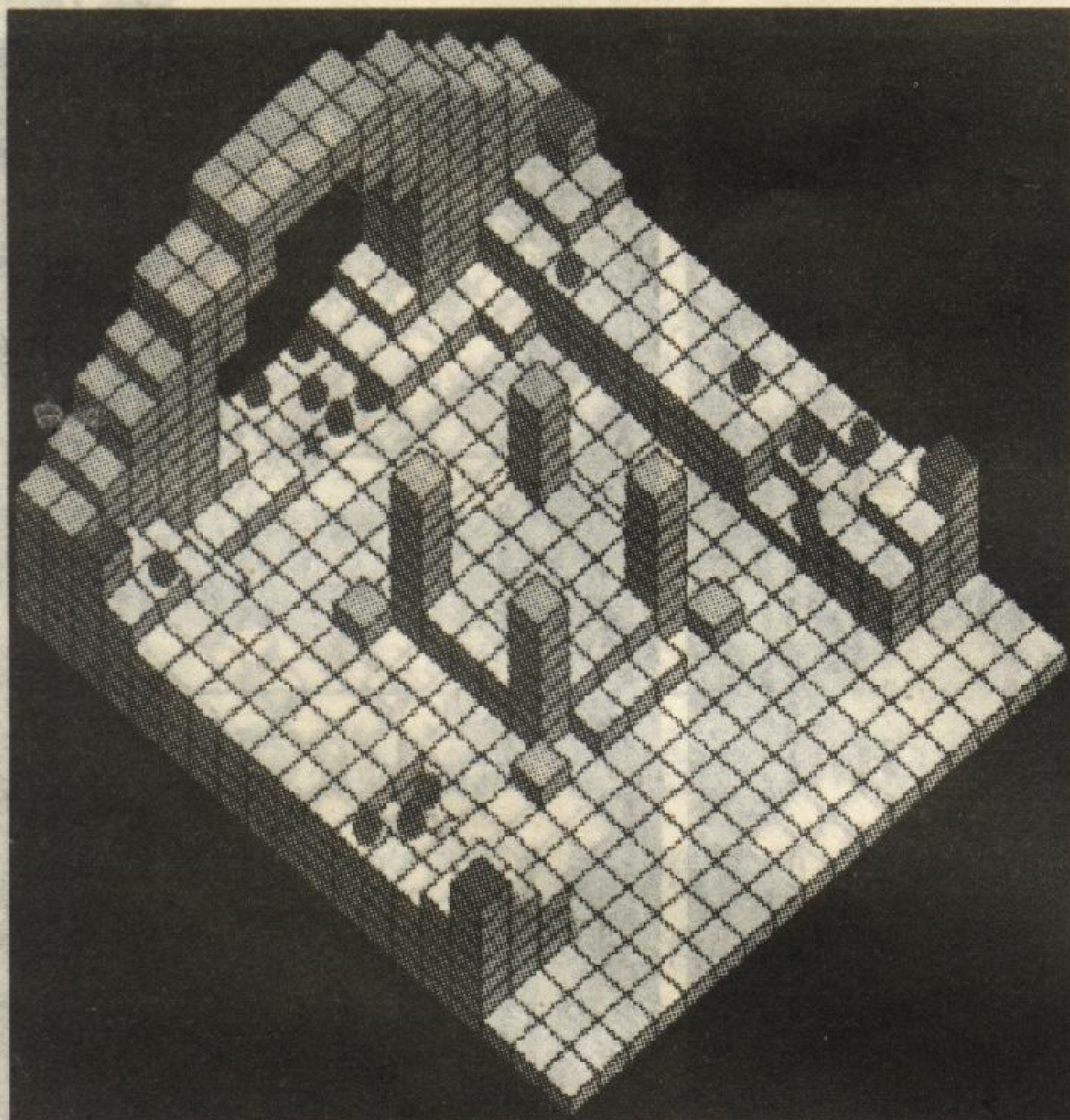
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
コンプレッドボディ	4000G	身	恒久	防御＋50、MVP＋2

BATTLE23 レオーメ救出

烟都～烟都

和第二十关差不多，又是要关掉四个机关。由于四个机关分别在两边的关系，这次又要分头行事了。要小心的就是那些守在阶梯上的枪系敌人，由于他们站在高处，占着有利的位置，所以应先站在他的射程范围以外，将地面的敌人清理之后，再一气走上去将他消灭。



败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……アクション前往指定地点
气温……20℃
天候……屋内
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	17	690	265	310	36	17	18	剑
2	ディスチャージ	16	460	255	240	46	16	17	枪
3	ディスチャージ	16	460	255	240	46	16	17	剑
4	コンフリクト	17	780	264	335	10	20	20	剑
5	メトロ	16	650	236	269	39	17	17	剑
6	コンフリクト	17	780	264	335	10	20	20	剑
7	ディスチャージ	16	460	255	240	46	16	17	枪
8	メトロ	17	690	265	310	16	17	18	剑
9	コンフリクト	17	780	264	335	10	20	20	弓

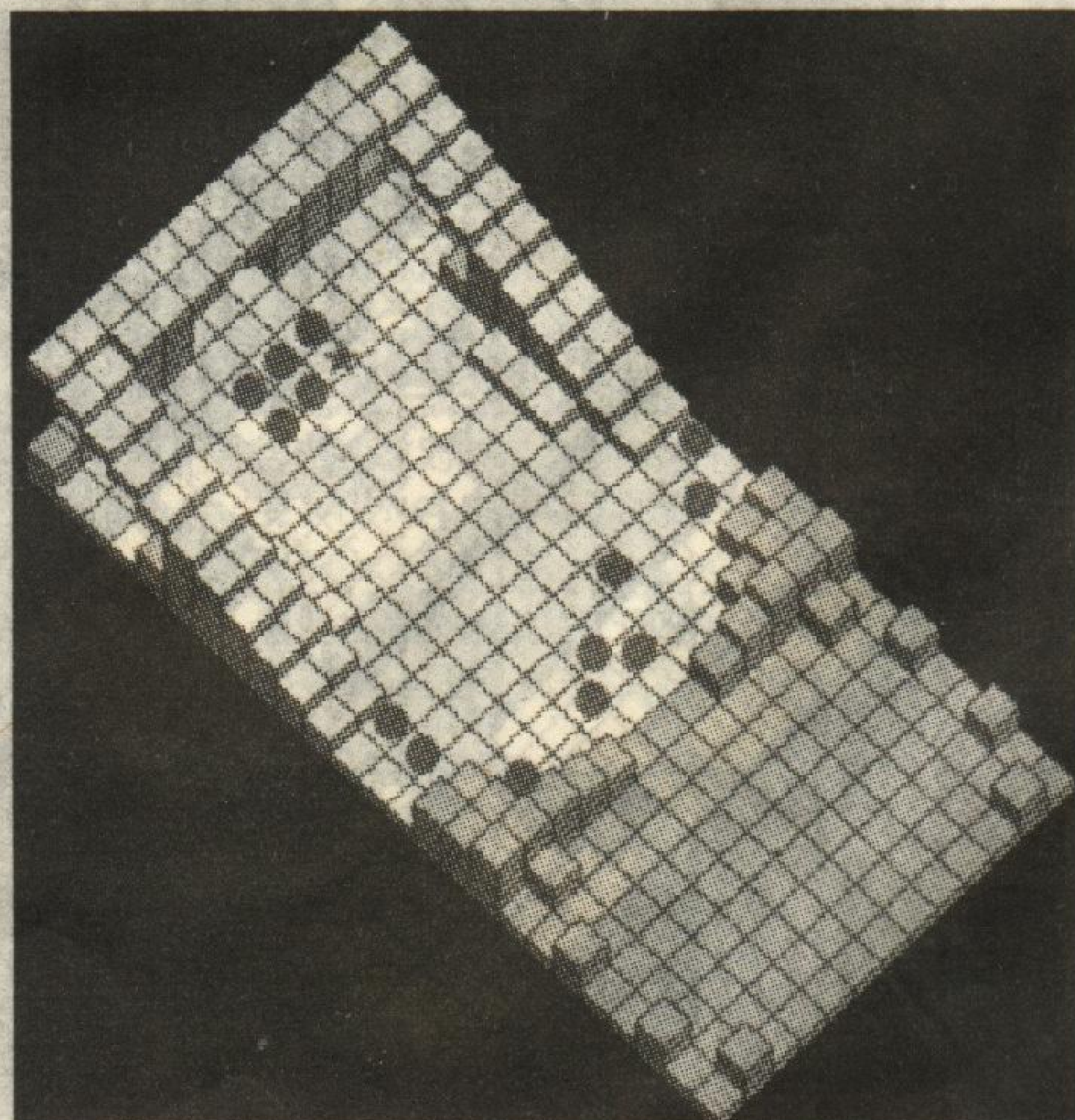
战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
アクセルギアヘーヒスト	4500G	武器	恒久	攻击力＋20%、温度上升
キューレンクーラー	0G	足	消费	SLEDGE 温度下降 1/2

BATTLE24 制御室

烟都～烟都

这一关是第17关的翻版，版图虽和第十七关一样，但由于这版只有两队枪系、且没有弓箭系的敌人，而自军都强化了不少，所以这一场比第十七关还要好对付。可惜自军部队较少，所以要一口气清理敌军是比较难的，但是相信只要用几回合来将敌军全灭还是绝对有可能的。



败北条件……ルシアン的死亡
胜利条件……敌全灭
气温……15℃
天候……屋内
出击人数……6

登场敌方资料

	敌人名称	等级	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	种类
1	メトロ	18	725	260	295	38	16	17	剑
2	メトロ	17	680	270	310	36	17	17	剑
3	メトロ	18	725	260	295	38	16	17	剑
4	メトロ	17	680	265	320	36	17	17	剑
5	メトロ	17	680	270	310	36	17	17	剑
6	テンペスト	18	755	256	280	37	17	17	剑
7	ディスチャージ	17	590	235	240	42	17	16	枪
8	ディスチャージ	17	590	235	240	42	16	16	枪
9	テンペスト	18	755	256	280	37	17	17	剑

战利品

名称	价值	装备位置	种类	效果
M2-UPコンバーター	2600G	足	恒久	MVP－2、ATP＋3



片头画面 大公開





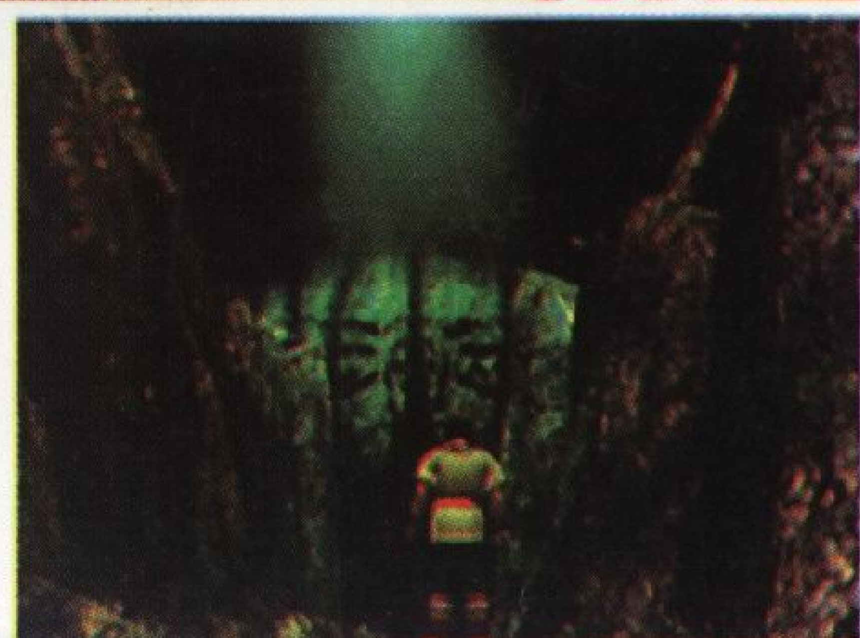






机种：PS
类型：RPG
厂商：元气
媒体：CD-ROM




玉茧物語

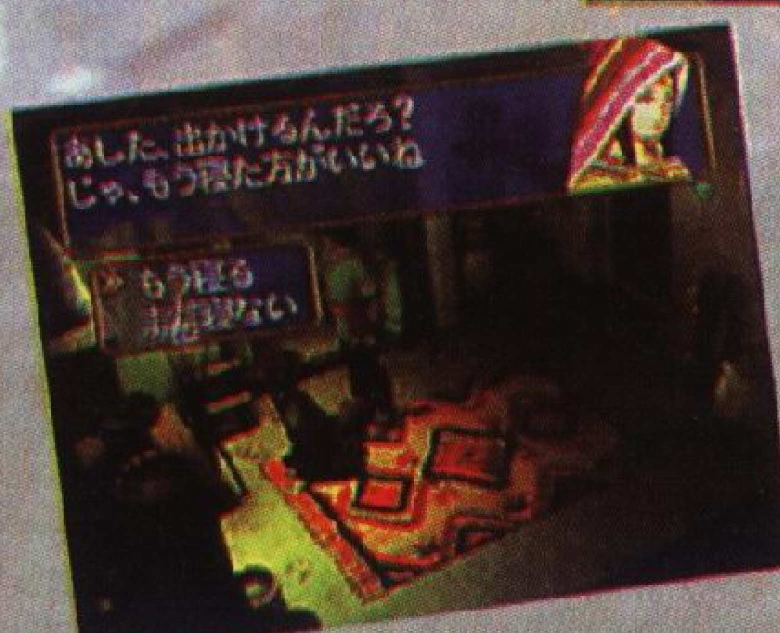
たままゆものがたり



本作的主人公是被称为“茧使”的少年雷哈特，他需要在漫长而艰辛的冒险旅途中不断捕捉各种怪兽以作为同伴，而最终等待他的竟是有关人类命运的大对决！

“玉茧物语”风格独特，其魔物的收集、育成及合成要素则赋予了游戏最大的魅力！另一个颇为引人注目的地方就是担任本作美术监督的是曾制作“魔女的宅急便”、“天空之城”等著名动画片的近藤胜也先生，这是否意味着“玉茧物语”将有一段极为精彩的片头MOVIE呢？



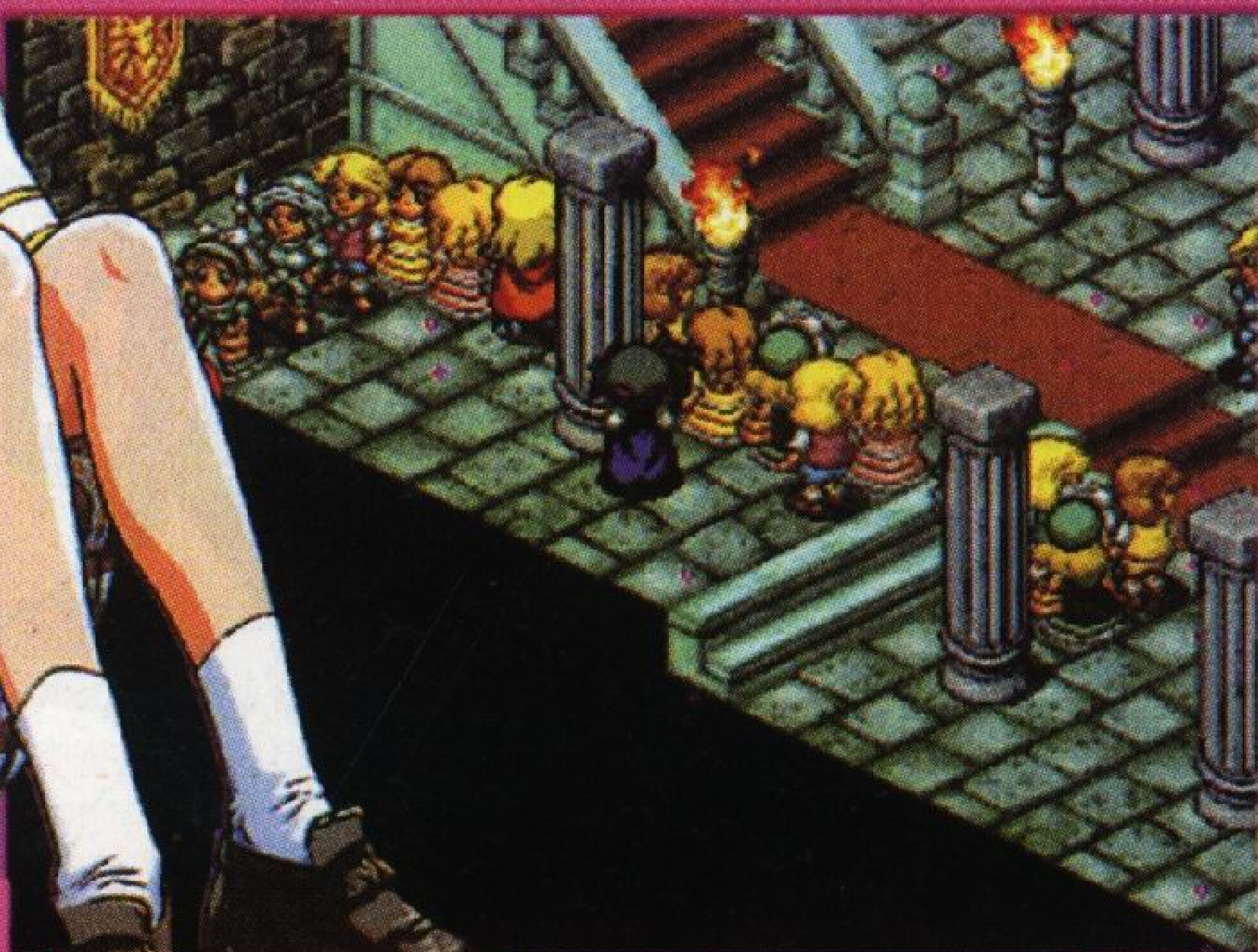





凝望骑士R大冒险篇

机种：PS　类型：RPG　厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM















以KONAMI著名纯爱模拟游戏“凝望骑士”中的几位角色为主人公的全新RPG即将登场！

本作搭载了全新的系统，那些可爱的女孩子们在险相环生的冒险中会有怎样的表现呢？





别忘了1998年11月26日——
“凝望骑士”再度出击！









七月

搜索 Search







1999年7月，世纪末的地球。人类中发生了变化。原来的人类突然变异，从而产生了新的人类。他们被称为“中性体”，不具有生殖功能，但却具有长生不死的特性。

故事中心的主人公，西恩·雷万自身也是中性体，其父为了解开这个谜而对他反复进行实验，最终他因不能忍受而杀死了父亲。之后，他开始认为只有自己这些人才是取代人类的生命，为了实现只有中性体组成的世界，西恩实施了“人类终结计划”。内容是捕捉中性体和杀害人类。西恩的罪恶为曾是其替身和朋友的约西亚所憎恶，决心要报仇。

另一方面，高村诚被卷入了在英国发生的巴士爆炸事件。妹妹死亡，母亲变为植物人，身为优秀科学家的父亲被某个机构带走。

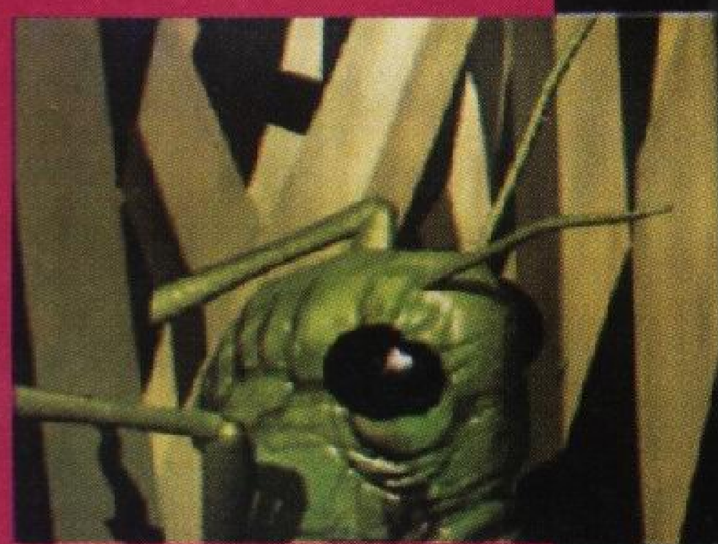
故事由两个人物的出场而展开。约西亚能否实现对西恩的复仇呢？诚又如何在“世纪末”的大劫难中逃生呢？

在因饥饿、恐怖而荒凉的世纪末，人类，还有你自身最后的结局会是怎样呢？

机种：Dreamcast
类型：AVG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM

超人類 Superhumanity







復讐 Revenge













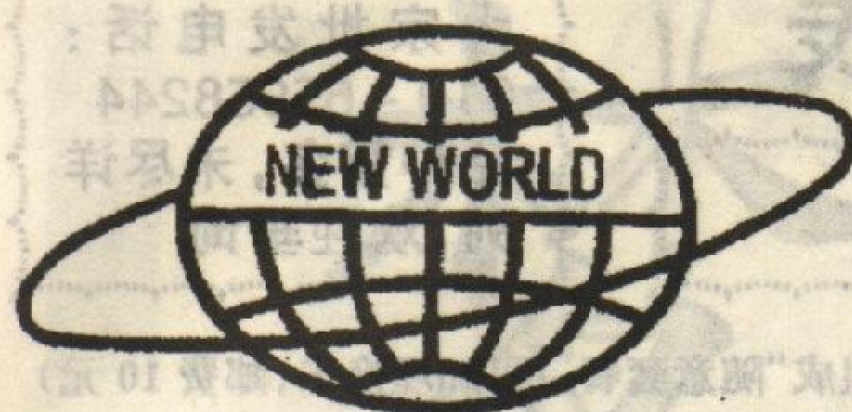
机种：Dreamcast
类型：AVG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM





蓝色痛击

公元2000年的某一天，以墨西哥地区为震源发生了大地震。这不仅带来了巨大的损失，而且在尤卡坦半岛附近还升起了一个新的小岛。第二年，美国与墨西哥政府命名此小岛为“戴那索亚岛”，并派遣了共同调查队。当时地质调查等结果并没有被公开发表，以生物学者为中心的第二次调查的数据，也好象是因为什么而被隐藏起来。人们渐渐地随时间的流逝而忘记了戴那索亚岛。但是，直至过了17年的今天调查仍在秘密地继续。在戴那索亚岛上建成了街道，与调查相关的许多人员都在这里独自生活着。但是这平静的生活中却突然发生了可怕的事件……



南京新世界 电子电器批发中心

★日本世嘉土星机 江苏、安徽总代理

★公司宗旨:信誉第一、价格低廉、质量保证、服务周到

优惠价		邮资	优惠价		邮资
原装世嘉土星机(原装全套直读)	1050 元	50 元	任天堂 GB 手掌机	290 元	30 元
原装索尼 PS 机(原装全套直读)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	320 元	30 元
原装任天堂 64 位(原装全套)	950 元	50 元	世嘉 16 位彩色手掌机	580 元	40 元
原装 N64 光碟机(VCD 功能送 200 节目)	2100 元	50 元	世嘉Ⅱ型 16 位机	160 元	40 元

特别推荐:超任光盘一体机(全套送最新超任游戏近 2000 种节目) 1350 元 邮费:50 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的最新游戏机、卡和软件,周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	南京金桥市场东三楼 734 号	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	南京鼓楼中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:戴先生
南京新世界新街口店	南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店	南京中央路 30 号-5	传真电话:025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	南京建康路 185 号-2	电话:025-6626111-350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部	南京建宁路 12 号	传真电话:025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	广州西堤二马路 65 号二楼	传真电话:020-81871103	联系人:高峰
南京新世界邮购部	南京中央路 30 号-5 二楼	邮编:210008	联系人:高云
南京新世界维修中心	南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

宁波 永冠电玩

★批发零售各类 PS、SS、GB 世嘉彩色手掌机及各种配件,周边设备,并开展邮购业务。

★提供各种经典游戏和最新游戏软件,免费为玩友提供各游戏详尽攻略,数量多,品种齐。

★本公司开业以来坚持"诚信为本,童叟无欺"宗旨,得到广大玩友的赞许,业务蒸蒸日上,遍及省内,我们将一如既往,为大家提供周到的服务,所售 PS 主机保证日本原厂出品,保修三个月,并开展各类次世代主机的维修业务。

中山西路 西门口 中山中路
大卿桥
★ (大本营)
(原永乐)★迎凤街

咏归店	迎凤店
咏归路 2 号	迎凤街 94 号
0574-7113181	0574-7309344
1396688577	1396619183

重庆三友

本商行专业批发零售 PS、SS、GB 等各类高中低档家用电子游戏机、节目、卡带,本行因业务发展,诚招经销商,欢迎重庆市内外商家前来洽谈合作,承接游戏室业务,价格特惠,所售机器一律半月包换,保修五个月。

PS 索尼机(5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003 型)
PS、SS 激光头,专接各机主板维修及疑难杂症
原装 PS、SS 手柄:60、50 元
GB 超薄型:348 元 带灯 438 元

因广告时差,请来函来电垂询。

地址:重庆市沙坪坝区三角碑地下通道内。
电话(传真):023-65328454
批发:1388306756:苏先生 1388327935:赵先生
分销商:重庆市杨家坪兴胜路 98# 联系人:段钢
杨家坪九龙电器城 244 号-8 档

GB 专营
价低
货优

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出：千里马友情大行动

大宗批发电话：
010－65958244
品种繁多，未尽详列，欢迎垂询

友情奉献：千里马"随意"套餐，凡购(普机或超薄机＋电源＋放大镜＋手柄＋皮套)只需加 100 元即可任选一盘 32M 合卡组成"随意套餐"(可加理换卡，邮费 10 元)
★GB 套餐 A：GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋超强 34 合 1(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)友情价 358 元(平邮 10 元、快件 45 元)
★GB 套餐 B：金银版"夜光超薄机＋电源＋超强 34 合 1(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)友情价 518 元(平邮 10 元，快件 45 元)"
★GB 套餐 C：GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋超强 34 合 1(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)友情价 398 元(平邮 10 元，快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台，口袋超薄机 318 元/台，金银版夜光超薄手掌机 485 元/台(豪华限定版，20 小时超省电)邮费 15 元/台
(凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡：购物 100 元以上，再送"爆笑鸡仔育成"单卡(电池记忆))

大惊喜：★太空战士 4(热烈中文登场)只售 58 元★RB 饿狼传说特别版(街机完全移植，超火爆超过 96T)特惠价 38 元★吞食天地中文版(三国英雄传)只售 48 元
★第二次机械人(中)只售 48 元★98 实况足球世界(PS 全面移植，上佳操作感)只售 38 元

卡名	游戏	价格
千里马 28 合 1 (64M 黄金版)	新恶棍玛莉(8M)、大贝兽物语、吞食中文、名侦探柯南、口袋(绿)、口袋(蓝)、小叮当赛车、白战小旋风、RB 饿狼传说、轰炸超人 3、实况棒球、正宗 96 王、圣剑传说、轰炸超人 4、幽白 4、弹平、美少女、洛克人、小叮当 2、樱桃小丸子、蜡笔小新、忍龟、雪山兄弟、兔宝宝	198 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语、坦克司令官、大贝兽物语、怪兽大竟走(光荣)、头文字 D 外传，阿佛列鸡物语、口袋收藏品(10 项)、98 大海战陆海空大战、正宗 96 王	138 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官、陆海空、口袋魔鬼(绿)、勇者、四驱兄弟、鬼太郎、希望之剑、领土模拟战，创世纪、月影村、吞食三国	138 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王、斩红郎、街霸 2、95 格斗王、饿狼 2、世界英雄 2、斗神传、幽白 4、忍者乱太郎、洛克人 5、悟空激斗、狮子王、四驱车 2、美少女 R、蓝球飞人、魂斗罗 2、天使之翼、叮当 2、激龟 3、小新 4、热血硬派、冒险岛 3、役满	188 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3、恶魔城之漆黑前奏曲、口袋妖怪(蓝)、黑船党之谜、正宗 96 王、名作长廊 2、骑士物语、樱桃小丸子、太空战士 3、三国志(中)、魔法骑士、洛克人 5	138 元
千里马 14 合 1 (钻石版 32M)	吞食天地(中文)、第二次(中文)、口袋情人养成 2、口袋妖怪(蓝)、超级杀人事件、口袋轰炸队、机械人大战外传、金太郎传说、打蟑螂、四驱兄弟，三国志(中)、子熊物语、打地鼠	138 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王、热血高校、物语、足球、躲避球、新记录、进行曲、排球、曲棍球、斩红郎、97 足球、96NBA	128 元
超强 28 合 1 (32M)	正宗 96 王、炸弹人 3、天使之翼、金钢战士 2、美少女、篮球飞人、忍龟 3、蜡笔 4、热血高校、兔宝宝、雪山兄弟、菲力猫、魂斗罗、好小子、世界杯足球、忍者龙剑传、泡泡龙、米老鼠 5、怒之要塞 2、顽皮童、蝙蝠侠、蓝球、雀四郎	128 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红)、95 格斗王、月影村、太空 3、萨尔达、第二次、圣剑传说、洛克人 5、三国志(中文)、魔法骑士 2	138 元
RPG 卡 14 合 1(32M)	大金钢 2、金牌玛莉 3、J 联盟、女神转生 2、三国志(中文)、信长野望、吞食天地、大决战、隐忍 5、复活邪神、魔法阵、第二次、GB 长廊、圣剑传说	138 元
RPG 大全 15 合 1 (32M)	魔界塔士 2、家庭战争、大金刚、95 格斗王、银河战士 2、第二次机械人大战，浪漫沙加 2、雷光战士 2、斗人魔境传、鬼神降临 4、王国物语、SD 战国传 2、沙特传说、阿雷沙 3、圣斗士星矢、鬼神降临 1	138 元
智力大全 16 合 1 (32M)	女神转生 2、雷光战士、魔界塔士 3SD 机动战士外外、魔法骑士 2、三国志、SD 战车传 3、玛莉兄弟 3、天使之翼、篮球飞人、吞食天地、幽白 4、达菲鸭、热血物语、美少女战士、蜡笔小新 4	138 元
超强 18 合 1 (16M)	冒险岛 2、双截龙、魂斗罗、雪人兄弟、忍者龟、热血硬派、热血足球、忍者龙剑传、碎石战士、明星篮球、雀四郎、硫球岛、泡泡龙、米奇老鼠 2、怒之要塞 2、宾尼兔 2、神龙传、蝙蝠侠 2	68 元
超强 12 合 1(16M)	RB 饿狼、96 格斗王、土星炸弹人、蜡笔小新 6、机器猫 2、雪山兄弟、米奇老鼠、役满玛莉、打砖块	68 元
超强 17 合 1 (16M)	神龙传 2、米奇老鼠 4、泡泡龙 2、兔宝宝、银河武士、顽皮熊、异形对未来战士、国际象棋、怒 4、老鼠旅馆、实况拳击、怪鸭历险记、菲力猫、美人鱼、杰克逊历险、机器猫、星际奇兵	68 元
超强 15 合 1(16M)	鸟人电影版、土星炸弹 2、天使之翼、美少女、激龟 3、蜡笔小新 4、热血躲避球、兔宝宝 2、双截龙 2、雪山兄弟、菲力猫、小精灵、玛莉 2	68 元
超强 20 合 1 (16M)	辛普森家庭、阿达一族、真人摔角、机械战警、独自在家、忍者蛙、终极神鹰、王者之剑、黑白棋、虎克船长、热血高校、泡泡龙、花式桌球、大力水手 2、明星足球、魔界使者、究极虎 2	68 元
千里马 40 合 1 (16M)	96 王、玛莉、66 弹子台、划线、宾尼兔、蜘蛛侠、新食鬼、无赖战士、所罗门、小精灵、超级坦克、打砖块、麻将、铁板阵、砌图、逃狱金钢、四川省、撞砖、砌图、阿弥陀、屠龙族、玛莉医生、世界保龄球、神奇老鼠、太空侵略者、矿王、网球、蛇、推石阵、子熊物语、锄大 D、企鹅推冰、水管、雷霆战机、仓库番、热恋四驱、平安京怪兽、上海、扫雷、俄罗斯	68 元
超强 11 合 1(A)(16M)	第二次(中文)、口袋(绿)、三国(中文)、女神转生 2、玛莉医生、智慧方块、役满、仓库番 2、打砖块、矿王、网球	88 元
超强 11 合 1(B)(16M)	吞食(中文)、口袋(绿)、恶魔城之漆黑前奏曲、魔法阵、大战争、骑士物语、樱桃小丸子、役满、玛莉医生、坦克	88 元

编号	游戏	编号	游戏
801	热血足球、热血硬派、热血高校、智慧方块、保龄球、热恋四驱	1201	索尼克 5、樱桃小丸子、音速战士 3、打砖块、智慧方块、玛莉 2
1401	索尼克 5、玛莉兄弟 4、勇者斗恶龙、扑克小子、星际大战、热恋四驱	2201	鸟人电影版、魂斗罗 6、闪电坦克、西班牙摩托、扑克小子、俄罗斯
2401	幽白 4、蜡笔小新 4、四川省、麻将、打砖块、智慧、方块、挖雷	2601	樱桃小丸子、忍龟 3、花式撞球、雀四郎、迷你四驱、超级玛莉
2701	美少女战士 R、机器猫 2、役满、俄罗斯、扑克小子、打砖块	2801	悟空飞翔传、魂斗罗 2、太空侵略者、矿王、打砖块、超级玛莉
2501	蓝球飞人、蜡笔小新 5、超级坦克、世界杯保龄球、扑克、机车	3001	幽白、蓝精灵、超级麻雀、保龄球、神奇方块、网球
3001	魂斗罗 6、忍者龙剑传、役满、黑白棋、雀四郎、四川省	3201	飞龙拳外传、蜡笔小新 4、魂斗罗 2、坦克、炸弹杰克、对对碰
3301	N64 玛莉、机器人大战、蜡笔小新 3、勇者斗恶龙、90 坦克	3401	魂斗罗 2、双截龙 2、绝对无敌、98 大海战、玛莉、米老鼠
3501	土星泡泡龙、忍龟 3、最后的忍道、保龄球、玛莉医生、智慧方块	3601	超斗士激传、魂斗罗 2、实战网球、保龄球、米老鼠、坦克
3701	米老鼠 4、泡泡龙 2、花式台球、玛莉、役满、玛莉医生、企鹅	3801	超级玛莉 6、魂斗罗 6、土星泡泡龙、纸牌风云、90 坦克、太空侵略者
4001	剑勇传说、米老鼠、玛莉、役满、玛莉医生、仓库番 2、		以上 19 种合卡一律 48 元/台

单卡	游戏	价格
单卡	篮球飞人、阿拉丁、狮子王、侏罗纪、土星炸弹人、七龙珠、鸡蛋仔、世界英雄、98 大海战、饿狼 2、大金钢、索尼克 3D、斩红郎、正宗 96 王	每盘 28 元
	钓鱼、口袋(红)、口袋(绿)、口袋(蓝)、第二次、忍空、海陆空大战、月影村、98 足球、地下杀人事件、四驱车 2、鬼太郎、口袋恋爱、牧场物语、坦克司令官、美少女麻将 2、98 棒球 RPG、动物收藏品(200 种养成)、头文字 D 赛车、暗黑封印 1＋2、魔神英雄传、新索尼克小子、大贝兽物语(特注：购单卡不可使用 GB200 优惠卡)	每盘 38 元

特注：以上所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 20 元/个，手柄 15 元/个，电源 15 元/个，放大镜 25 元/个，对打线 25 元/个，此五和配件邮费均为 10 元/个，2 个以上 20 元。

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回的同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘。
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. 当月广告未登卡带，不再办理换卡。
6. 卡差价以最新一月广告为准。

7、MD、FC、GB 卡种不同，不可互换。(若与划线条件不符，恕不办理换卡)

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡：寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：

北京市 4360 信箱 1 分箱　高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款，请勿用电汇)

邮编：100043(以上所登卡邮费一律 5 元/盘。)

查询电话：010－68807847

●我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337、373 路玉泉路下车，启迪书店内

古城店：地铁古城站西北口，日月商城内

玉泉店开设特价柜台，原价 5 折起，实惠多多多。

梦幻彩虹

及“翰林游戏精品”分店

★为迎接世嘉新主机的发售，我店将办理世嘉超级游戏机“梦工厂”及其游戏订购业务，本地朋友可到’梦幻彩虹”及“翰林游戏精品”店办理订购，外地订购请电话咨询。

*批发、零售土星、索尼、N64等高中档家用游戏机及周边设备。

*各类GB主机、彩色GB机、百余种GB卡及周边配件。

*特设世嘉中文卡专柜，各类世嘉中文卡带品种齐全价格优惠。

*特别推荐、质量上乘、价格低廉各类日本原装二手彩监、电视等设施，最适合接驳各类游戏机、影碟机及改装街机用（彩电14寸：400元、25寸：1000元、25寸：1300元）。

各类游戏相关产品，如精美的心跳回忆笔筒、花瓶、小包、拳王系列模型等，另有最新SS、PS节目、日本动画、游戏音乐等，品种十分丰富、齐全。

*以上品种均办理邮购业务，欢迎函索价目表，3元/份，来信请附贴好邮票的回邮信封。

来信地址

梦幻彩虹店：北京市东城区鼓楼东大街186号
（乘车107路宝钞胡同下车往西20米路南） 邮编：100009
电话：(010)64028873 联系人：李小姐

翰林游戏精品店地址：北京市西城区新街口南大街169号
（新街口丁字路口往南300米路西，乘22路车护国寺下车往南30米或乘103路平安里下车） 邮编：100035
电话（传真）：(010)66154835 联系人：李小姐、张小姐



格斗之王·京

THE KING OF FIGHTERS KYO

——由著名对战 ACT 改编的 AVG

机种:PS　厂商:SNK　类型:AVG　媒体:CD-ROM

系列"格斗之王"中全部人物大集合

探索战斗系统寻求胜道



虽然《格斗之王 京》与其原作《格斗之王》系列,因游戏性质的不同而令玩法产生变化,可是若无法掌握战斗技巧要打败顽敌确实有相当的难度,故此在攻略展开前有需要大家讲讲各种相关要点。简单来说,除了部份速度极快的角色外,如想确实击中对手就必需预先提高速度,但有些强力必杀技或超必杀技的起动速度实在很慢,假若闪避多次再配合角色基本速度便能大大提高命中率,当然向后退和对手保持距离亦可避开大部份的攻击。



另外,玩者亦需要把握时间来储增加 POWER,最好就趁对手的气用得七七八八需要回复时顺道储气,否则胡乱储气就很容易被对手有机可乘。防守方面,假如被支手逼近无法闪避或进攻时,不妨使用速度极快的拳头或脚踢攻击,不但能阻止对方的攻势还可造成一定伤害,实战上比强行使用必杀技或超必高明得多。至于连续技和速度判定较弱的必杀技,笔者奉劝还是少用为妙,原因是若速度不够高的话就根本无法使出。

以月之纹来阻击八神

像鬼魅般出现在各地的八神庵,对游戏流程有着莫大的影响,除部分事件需要在和八神战斗后才会继续发展外,更需借助八神来提升角色们的好感度。基本上当八神出没或遇到他时,就会显示代表着对应状况的月之纹,第一款月之纹代表八神正游说其他同伴帮助他,这时该同伴的好感度会下降,需要尽快阻止其行动。第二款月之纹与八神碰过正着,只要战胜他就可提升被游说同伴的好感度,相反输掉就会减低。第三款月之纹代表偶然遇到八神,若击倒他就能提升全体同栏的好感度,战败的话则会减低。





事件进行的优先顺序

在《格斗之王 京》里,可直接进行与主题有关的主轴事件外,空闲时玩者更到特定地点来进行拉拢同伴加入的副事件,以找寻参加本届格斗之王大赛的伙伴。请留意,这些副事件只能在完成一段主轴事件后进行,例如当替 BOGARD 兄弟找寻有关 GEESE 的情报时是无法在其他地方引发副事件,直至完成整件事为止才可,因此玩者可先集中精神解决各主轴事件,等待有空便进行其他对故事发展没有影响的副事件。

角色好感度的重要性

在地图画面按 SELECT 就会出现显示角色好感度的画面,好感度由最好(大笑)最差(愤怒)共分为5级,只要适得其法便能有效率地提升角色们和好感度。最简单的方法便是和角色们直接会面,即便没有引发事件也好每见面都能提升该角色的半级好感度,另外先前已提过可借助遇见八神来增加全体角色的好感,至于提升好感度的用处是更确实令同伴参加格斗之王大赛,除了达成角色的特定事件外好感度起码要为一般或以上。



战斗操作总览(当角色为1P时)

主指令	功效	用途优劣点解说
R1/R2	前进	可向前移动一步或两步,以配合使用招式的距离判定,假若速度较对方的行动为快便变成向前紧急回避。
L1/L2	后退	可向后退一步或两步,以避开对方攻击上的距离判定,假若速度较对方为快便变成向后紧急回避。
↑	回避	整场战斗的最基本元素,不但能避过对方速度较慢的攻击,更能增加自己的移动速度,只要不断回避便能令较慢起动速度之必杀技实行机率增加。
←	防御	硬挡对手攻击但不会有任何伤害,实行速度为全部动作中最高,可是当成功挡格后便会减低速度。
↓	储气	运动令 POWER 能量计增加64点,实行速度相当低需预先提升速度才可,留意若被对方的必杀技击中亦可增加 POWER。
×	拳系	使用拳头或拳系必杀技来攻击对手,每招必杀技都需要一定数量的 POWER 才能使出,否则角色就会变成 NEUTRAL 状态。
○	脚系	使用脚踢或脚系必杀技来攻击对手,每招必杀技都需要一定数量的 POWER 才能使出,否则角色就会变成 NEUTRAL 状态。
□	连续技	如九伤或爆烈 FINISH 等均是连续技,留意每种连续技都会用上2至3个回合,假若起动时被解破则会变成 NEUTAL 状态。
△	超必	使用攻击力、判定或速度很强的超必杀技,每种所消耗的 POWER 都非常多,如想增加实行机率最好先回避多次来加速。

THE KING OF FIGHTES KYO 日本篇

某天，在降着连绵雨的公园里有两名青年殴斗起来，他们分别是上届格斗之王大赛冠军草雉京与及宿敌·八神庵，虽然八神面呈不敌的样子，可是他突然受到体内血液的冲击所影响，暴走的他击倒了京。虽然八神不知道原因如何，但是公园内有三个陌生人在观察着整场战斗，此外还有一名巫女…

在旭光普照的上学日子里，阿京仍旧躺在学校天台进行午睡，这时出现了一张熟悉的面孔，原来是他的女朋友阿雪，正在闲谈之际一名自称矢吹真吾的学生要求和阿京较量，结果当然能轻易击倒他，随后他悲求要当阿京的徒弟，在别无他法下唯有接纳他的请求。当离开学校时，有三名穿着修行服装的兄妹出现，说要拿走阿京的“招待券”，身为格斗之王大赛冠军的他固然不会随便让步，最后以武力击败为首的千堂恭司赶走他们，想深一层他们为什么想得到今次格斗之王大赛 的招待券呢?

在石桥上，阿京碰巧遇上八神与七枷社和山崎龙二之间的纷争，只是不知为何八神会再次暴走起来。直到黄昏便返回家(草雉道场)里去，父亲柴舟说收到格斗之王大赛的邀请信，柴舟说要证明一下阿京的能力，只要留心点要战胜他并不困难。在再次回家时柴舟吩咐阿京要把一封信带给住在东京的堂兄草雉苍司，答应过后“引き受ける”便前往火车站去，就在把苍司放弃拳术之事道出后真吾提议窥看信中内容“中をのぞく”，发现竟是一张非常吓人的照片，相片中人应该是苍司于习武时期所摄下的。到达苍司位于东京的住所时，阿京即时被他喝骂懒惰散慢，结果阿京需要用战斗来证明并没有这一回事，接着把信封交给苍司后他便乘火车返回大阪。

在草雉道场阿京向父亲询问有关苍司放弃武术之始末，但眼见柴舟欲言又止，最后柴舟叫他直接在问苍司本人比较好。在大阪车站阿京遇到麻宫雅典娜和阿雪，说过此行目的后雅典娜强行说要跟着他去，结果唯有让她们一起出发“连れていく”。在苍司的家中阿京问及有关苍司放弃武术的事时，苍司承认那张恐怖的照片内的人确实是他，原来草雉家历代相传习武者都会有变成“鬼”的阶段，即使是柴舟亦经历过，为了妻子苍司因而选择放弃武术之途，后来他勉励阿京并不是每个草雉家的人都有此遭遇吧。在车站和阿雪等人道别，接着阿京回家时和舟谈及关于变成“鬼”的事，结果阿京坚持即使会变成“鬼”仍会锻炼武功“觉悟はある”。

离家后再次返回家时，母亲告诉阿京苍司有紧要事找他，于是马上致电给苍司，得知原来其亲妹草雉葵不知所踪，阿京因而踏上找寻阿葵之道。思前想后下，阿京终于在阿葵经常出没的山路地带找回她，言谈间阿葵仍误会是阿京令其兄长放弃武道，因而尝试以自知研习修得的武功来对付阿京，殊不知她右手出现蓝色的火芒。难道是大蛇的武功?虽然她提及过有人教导她这种武功，但她却始终不肯道出有关内情，就在这时千堂三兄妹出现，虽然能轻易解决他们但却被葵逃走了。

到处逛了一会后阿京在学校碰到雅典娜和苍司，把阿葵学习大蛇格斗技之事告诉过苍司他便求阿京出手相救，答应分后就到各处搜寻阿葵的踪影。跟着会遇到八神的突袭，将他击败时阿京问他到底有否把大蛇之技传授给阿葵，庵斩钉截铁地说只是被大蛇力量影响到自己的血，他根本不懂什么大蛇之技。及后回家时阿京听到父亲的叫喊声，原来七枷社与山崎龙二到道场来捣乱，但却未找到所需要的物品而离去，正当想追向二人时柴舟马上阻止，说他们的目的是听后令人莫明奇妙的“剑”和“神器”，而在阿京把未找到阿葵的消息道出后柴舟叫尽快要找到她。在各处长寻不果的京于是拜托二阶堂，雅典娜，拳崇，舞和千鹤等人，留意曾否见过阿葵或有她的消息，就在焦躁之际在调查期间碰上碍事的千堂三兄妹，痛击他们后阿京总是感到有人在跟踪自己似的…

直到第二天，刚在各处之间移动时遇到雅典娜和椎拳崇，他们吵起小架来令阿京不知如何是好，雅典娜忽然要求和阿京约会以刺激拳崇，但阿京已心有所属当然立即拒绝“アテナとデートしない”这时阿雪出现并提议到游乐场去，结果阿京和她渡过了愉快的一天。临离去前她说很想再听阿京的结他表演，于是往学校和雅典娜及拳崇会合一起到小型演奏厅去，当他们在准备乐器时八神竟然出现，说要和阿京决个胜负，雅典娜顿时提议利用现场演奏时进行竞赛，好战者八神庵居然答应这个要求，结果众人听到二人不分上下的歌艺。

听完歌后，可乘火车前往东京的神社找神乐千鹤，这时发现于神社内七枷社和山崎龙二欲向神乐强行取镜，阿京便插手帮助神乐击退二人。战斗后神乐告知他们想夺取的是用来封印大蛇之长灵魂的三神器之一——八咫之镜，接着神乐请求阿京替他找八神过来，说他们体内所流着的大蛇之血是令其暴走的主因，由于寻找阿葵的线索仍未有眉目，阿京于是马上乘火车返回大阪。在草雉道场柴舟提及草雉家与八神家的敌对状态早已在660年前，有关血之盟约的宿缘所造成的，不明所以的京跟着继续找庵的下落，细寻下终于找到他，交战过后京马上把来意道出，最后庵在极不愿意下前往东京找神乐。在神社神乐将草雉家与八神家过去的事道出，八神此时因血的暴走而晕掉，接着在舞的家找过阿舞听取神话时代的事，然后再找神乐就会被告知有关草雉家被八尺玉(八神祖先)世世代代咀咒的始末

由于明了草雉家族人为何会变成“鬼”，因此阿京便到苍司之家去劝他返回道场，以扫除大蛇力量的草雉之拳来驱走心魔，临行前京表示会必定找回阿葵的，当返回大阪真吾提议先休息一天才继续行程，到第二日在各地调查时刚巧遇到阿雪，问京能否和她约会，答应她“デートする”过后便继续找寻阿葵的踪迹。直至黄昏阿京与阿雪进行约会，她说有两张观赏时装表演用的入场券。结果决定到会场去。在表演进行时阿雪发现阿葵与千堂翔二靠在舞台侧面，与此同时阿京被千堂等人包围着，不消一会已能解决他们。随后 SHERMIE 表示可算是她把大蛇之技教给阿葵的，她握过阿葵的手并说“应该错不了…”便逃之夭夭了。虽然很想上前追捕但需要将伤重的真吾带往医院，这时认识了一名住了医院两年很想观看格斗之王大赛的小孩圭辅，阿京承诺会去探望他的。翌日当找寻阿葵不果时，阿雪提醒已承诺过圭辅的约定，结果便决定前往医院探望他“见舞いに行く”，发觉圭辅是千堂三兄妹的弟弟，原来为满足弟弟观赏格斗之王大赛的愿望，千堂他们于是用尽办法来夺取阿京的招待券，后来被 SHERMIE 以参赛资格来引诱他们替她办事。

根据千堂等人的情报，阿京果然在山路区找回阿葵，把苍司返回道场继续修练的消息告诉她后只要前往草雉道场，就可消除阿葵对京的种种误解。接着离开道场在外面会碰到阿雪，她说在上次约会时因为真吾突然被打伤打断了原本行程，于是要求

继续进行约会，答应她后便可带她到各处游玩，直至感到疲倦她便会回家休息，随后在火车站真吾提及是时候要往美国那边，找TERRY他们能加格斗之王大赛。

Ⅰ THE KING OF FIGHTES KYO 角色副事件集

二阶堂红丸	首先要不断到石桥找他直至展开战斗，战胜后再往石桥就会看见他弹着结他的孤独样子，这时可选择帮助他手找女伴，及后当找他时会展开另一场战斗，必须打败他才能令他心服，选取“おまえなら大欢迎さ”他便答应参加格斗之王大赛。
大门五郎	首先连续拜访大学两次，便会发生大门学生被打伤的事件，若再进入大学就得知行凶者原来是千堂三兄妹，要和大门一起击败他们。接着到大学去会发生女助教的恋爱事件，如果再进入便会碰到山崎龙二与七枷社，击倒他两就可令大门答应组队参加格斗之王大赛。
椎拳崇	首先要听到拳崇向二阶堂请教有关追求女孩的心得(通常在广场或公园)，接着当被他含愤挑战时必定要取胜，这样他和雅典娜便会答应一起参加格斗之王大赛。
不知火舞	首先要曾经和她见过面，不久她会邀请阿京和阿雪参加茶会，答应后在返回大阪的情况下第二天到阿舞家去参加茶会，直到晚上访客CHRIS与SHERMIE以为不知火家遗物是和大蛇封印有关，私自偷走时被发现，只要协助阿舞打败二人她便答应一起参加格斗之王大赛。
神乐	只要在山崎龙二与七枷社袭击神社之际，协助神乐将敌人击退便能令她答应一起参加格斗之王大赛。

Ⅱ THE KING OF FIGHTES KYO 美国篇

从东京乘坐飞机直往美国加洲地区，在大街“メインストリート”阿京找到著名的流浪格斗家TERRY，互相寒喧一番后便禁不住切磋武艺。他说现正朝着SOUTH TOWN的方向移动问道是否愿意一起行动，阿京当然乐意接受(一绪にいく)，接着他往道场和其弟ANDY会合，为测试多年以来的修行成果因而决定找杀害养父的GEESE报仇。辗转下阿京等人到达南镇SOUTH TOWN市集区，TERRY与ANDY为决定午餐到底吃汉堡包或是纳豆意粉而烦恼，身为年青一族的阿京当然选择吃汉堡包“ハンバーガーを食べる”，后来在繁华街寻找独自进餐的ANDY时爱搅事的山崎龙二出现，说着什么狩猎到两头猎物之类的话，TERRY因而联同阿京一起对付他。

直到黄昏当阿京等人在南镇的市集区“ダウンタウン”徘徊之际，TERRY提议先去找住宿的地方，这时BLUE MARY出现说她接受了委托正调查有关区内有人以非法手段收楼一事，纵使TERRY说这只是他们的事，但阿京认为即使出手帮忙亦不会有太大问题“テリー・アンディを手伝う”。后来当再次进入市集区时收楼者终于出现，原来就是绝对忠心于GEESE的部下BILLY KANE，为赶走敌人阿京于是决定站在TERRY那边出手相助“テリー・アンディに加势する”。战胜BILLY后刚现身的MARY说她代表美国政府来缉捕他和GEESE，阿京在这情况下当然站在正义的一方“マリーに协力する”，可是BILLY得到同伴相助得以逃脱，最终虽然眼白白看着BILLY跑掉，不过MARY却道出一个惊人秘密，就是GEESE的制药公司竟然与大蛇是牵上关系的！(补充：选择帮助BILLY就会变成令他加入的剧情，若选择两者也不帮则会出现MR. BIG的剧情)

当再次到达市集区时，TERRY等人为商讨对付GEESE的办法而展开作战会议，由于不清楚他的居住地点故此无法贸然行动，唯有先到各处打探一下吧，临行前MARY叫阿京必定要前往加洲拜访KING的酒吧。接着乘飞机往加洲CALIFORNIA去，在酒吧门前发现有血迹和当古怪，刚一进店就遇见店主KING，细谈下得知最近镇内有不少人患上怪病，而医院方面则和GEESE的制药公司关系异常密切，难道两者之间有着不可告人的秘密？离开酒吧后阿京在制药公司大楼重遇TERRY和ANDY，他们说要尽快返回南镇找寻GEESE的下落，不过几经波折也是屡寻不获，结果也是要靠专门提供情报的人协助。乘飞机到达加洲后阿京马上前往大街找MARY，可是现阶段所有人都不知道GEESE的所在，虽然没有进展但TERRY却依然没有恢心，随后真吾问道既然南镇与加洲并没有任何消息，倒不如到邻近的墨西哥去可能会有新发现。

在墨西哥内的坂崎道场，坂崎良说他们有学生患上发疯似的奇怪病症，经提醒下想起可到加洲那间医院进行调查，果然在医院大堂发现血迹，这时负责看守的RALF和CLARK阻止阿京继续调查，只是透露LEONA因暴走而住在这所医院内。接着再入医院会遇到正调查GEESE与大蛇之间关系的MARY和KING，她们为找寻线索因而决定在晚上潜入医院，阿京当然肯出手相助了。到了晚上他们在医院摸黑调查，忽然遇到实力差劲的守卫千堂三兄妹，击退他们后在情报处理室只要输入密码“OROCHI”就能启动电脑，资料显示全部病患都是因服食了制药公司的药物而发病的，猜想在幕后操纵着的应该是GEESE了，最后阿京应承MARY将此事通知身在制药公司的TERRY和ANDY。

刚一进入制药公司，TERRY等人就遇到多次阻挠各人行动的七枷社和山崎龙二，原来他们利用GEESE来散播大蛇之血令人们暴走起来，虽然对手有相当实力但集三人之力结果也能打败他俩。败阵后的七枷社告知GEESE现正处于最顶层的VIP房间，当到达顶层原来GEESE已恭候多时，他说拥有大蛇力量的他实力上已非当年同日而语，在一年前的格斗之王大赛他被大蛇的力量所吸引，于是购入制药公司利用市民作人体实验，怒不可竭的TERRY等人于是用尽全力将他和BILLY击倒。后来GEESE站起来继续战斗，再次打败他后真正的GEESE出现在众人眼前，原来该名依仗药物的只是其影舞者，因为没打算久留GEESE最终乘坐直升机逃掉。事件过后虽然无法将GEESE绳之于法，也并非完全一无所获，临近格斗之王大赛展开阿京决定返回日本继续寻找同伴。

Ⅱ THE KING OF FIGHTES KYO 角色副事件集

怒队	首先要不断前往医院直至打听到LEONA暴走一事，接着进入医院探望她时HEIDERN会将事情的来龙去脉道出，不一会CHRIS会引发她的潜在暴走力量袭击阿京。 战胜后稍等一会再去找她，HEIDERN便会要求京让LEONA参战，答应过他再到酒吧观看他们庆祝LEONA的假出院酒会，那么他们三人便会参加格斗之王大赛。

龙虎队	首先要在墨西哥的坂崎道场，听到坂崎琢磨提及想由良ROBERT和由莉组队参加格斗之王大赛之事，接着在支部道场由莉对父亲的自作主张强烈表示不满，后来在机场当由莉想乘飞机去找KING时受到良的阻挠，若京代替良出战并将由莉打败便可令全队龙虎队参加格斗之王大赛。
KING	首先要进入加洲的酒吧和KING见过面，接着继续到酒吧直至她的弟弟离家出走之事件发生，选择“手传う”帮助她。然后到游戏机中心便能找回其弟，留意第一次时选择哪个选项亦可，第二次时则要选“放つておく”，跟着再到酒吧直至和KING一起喝酒的事件发生，这样她便会参加格斗之王大赛。
BLUE MARY	首先要到加洲大街和MARY见过面，接着要有幸碰到八神游说她的场面，若能成功打败八神MARY便会邀请京去吃一顿法国餐，进餐过后她便会参加格斗之王大赛；这时到酒吧去亦会有MARY请喝酒的事件。

Ⅲ —THE KING OF FIGHTES KYO— 日本篇

当乘坐飞机返回日本老家时，在草雉道场真吾问阿京能否和他进行武术练习，答允后“稽古をつける”二人便会前往学校的花园，真吾用尽全力使用模仿自师父的绝招鬼烧，可是却没有丁点儿火焰。跟着肚子有点饿的京要真吾在3分钟内到店子替他购买面包和鲜奶，此时阿雪出现问京能否和她约会，答应她后真吾竟然能够依时买到面包，阿雪见状为免打扰二人练功于是自行离开。及后在广场阿京遇到正在看书的阿雪，她会再问阿京有关约会的事，当然要立即答应她，直到第二天在学校门口千堂三兄妹又一次狙击阿京，击败他们后赶到广场去的京发现阿雪不在，心想自己实在迟到得有点过份，殊不知在学校被雅典娜责怪过后回家时母亲告知阿雪没有归过家。心急如焚的京连忙找神乐和舞，神乐推测阿雪被人带离日本国境外，至于阿舞则从ANDY处听过雪曾在美国出现，综合以上推测京于是到机场准备前往美国，柴舟告诉京可雪的事可到墨西哥找琢磨帮手。

到达墨西哥的坂崎道场时，虽然坂崎琢磨知道阿雪失了踪，但却不清楚她的去向在哪儿，至于ROBERT则因财团事务而前往中国。接着在往加洲后再次进入机场找ANDY，他说在离开日本前往美国的途中看见阿雪被人带走，但却看不清楚到底那人是男是女，这时京非常激动扯着ANDY的上衣不断追问，过了一会才能平静下来。由于在登机前ANDY提议可去找MARY查询有关情报，故此便在晚上时段到加洲大街和她会面，这时七枷社出现偷袭，只要帮MARY击退敌人她便肯协助寻找阿雪的下落，但若发现山崎就需要将情报马上通知她，最后阿京乘坐飞机出发前往中国。

Ⅳ —THE KING OF FIGHTES KYO— 亚洲篇

听过坂崎一家的情报后，在中国的加西亚财团总部“ガルシアカンパニー”果然找到ROBERT，原来这财团在中国是以发掘贵重金属矿坑作为主要业务，因此便会有大量线人与及收到充足情报，若阿雪在这里出现过他就一定会知道。再找ROBERT几次他会收到线人提供的地图，这时山崎龙二出现并强行抢走了地图，只要再进入财团总部阿京就能联同ROBERT一起对付山崎，不过即使战胜山崎他也会马上逃走。记起当日MARY的话，阿京于是马上到加洲大街去找MARY，她说阿雪原来是被带到中国的山岭区域去，跟着当准备返回中国时在机场遇到坂崎兄妹。

在财团总部众人会合时，ROBERT表示最好请熟悉山中地势的镇元斋担任向导，可是在老伯的家里其孙女丽铃说镇元斋不在，结果从信件处知道他被隔邻村的大财主金满邀请到那儿去。由于担心其安全阿京于是与丽铃和ROBERT到东面的金满邸，但却发现酒醉如泥的老伯安然无恙，原来金满本想邀请老伯教他拳法来锻炼精神。把镇元斋抬回家后，当他看过地图便说那里是传说中多头龙（八歧大蛇）所出现的地点，京估计山崎他们可能将阿雪捉到那里去，由于情况非常危险所以便马上前往北面的山岭地带，果然发现了七枷社和山崎龙二，在击倒他们之际京因对雪的爱而令他领悟草雉流古武术的最强奥义——无式。当阿京四处找寻阿雪的踪影时，她就在此时出现在众人的面前，原来这是神乐所设下的计谋，希望京能够引发自己的潜能学到无式。

Ⅳ —THE KING OF FIGHTES KYO— 角色副事件集

镇元斋	首先起码要学到无式救回阿雪，接着不断进入镇元斋之家直至雅典娜和椎拳崇拜访，这时京需要联同老伯打败雅典娜二人，跟着再进小屋选择“大欢迎さ”恳求他出场，那么老伯便会加入参加格斗之王大赛。
东丈	首先要到韩国的河边和东丈见面，在第二次时需要选择帮助他捕捉鳄鱼，第三次要打败企图抢走鳄鱼的千堂三兄妹，之后在地下擂台赛击倒他并将所得奖金交出作为鳄鱼的赔赏，就可令他加入参加格斗之王大赛。

Ⅴ —THE KING OF FIGHTES KYO— 格斗之王大赛篇

既然已学到最强之技，现在可到世界各地游说各人参加今届格斗之王大赛，记着可先返回大阪接受柴舟给予的草雉流正式传人这称号。当距离格斗之王大赛开始的日本剩下两日时，晚上阿雪便会出现强行要求进行约会，但翌日她却被CHRIS等人掳走……由于太过担心阿雪的安危，柴舟等人恐怕京未能在比赛中发挥水准，不过在过往三十天来所花的努力并非白费，因为同伴们均守信到来答应和京组队出场。格斗之王大赛的赛制非常简单，采用淘汰形式的它首两场比赛对手均是以随机选出，第三场则会是对“在月之夜藉着大蛇之血而发狂的庵”，至于决赛对手便是OROCHI队，当然将他们打败后最终会展开与OROCHI的死斗。故事来到这里就算基本结束了。


草雉京的母亲——草雉静


草雉京的父亲——草雉柴舟

全角色推荐使用技及解释

备注:攻=攻击力,移=有效距离,速=起动速度
禁招=游戏中不易使用的招术

草薙京

推荐技

二百拾二式·琴月阳　攻中/移5/速5
不但判定强和速度快,更能给予对手一定的攻击力,可算是极强招式。

里百八式·大蛇雉　攻大/移3/速5
草雉京最实用的超必杀技,只要闪避数次来增加速度便能轻易命中对手。

禁招

四百一式·罪咏　攻中/移2/速3
除了其连续技特性需要2 TURN外,近身判定及起动较慢是它的致命伤。

ANDY BOGARD

推荐技

斩影拳　攻小/移4/速5
平均来说,斩影拳应该是ANDY的最常用招式了,和原作在用途上大同小异。

超裂破弹　攻大/移5/速4
若对手想眺开来储气,可试试以这招来杀过措手不及,失误亦较飞翔流星拳低。

禁招

击壁背水掌　攻击/移1/速3
实在慢得有点过分,到底在什么情况才能用到它呢?

坂崎由里

推荐技

ユリ超ナックル　攻小/移5/速5
属突进型的它起动速度也很快,往往能够破解对手的强力攻击。

飞燕凤凰脚　攻大/移4/速5
能够在颇远的距离外击中对手,另一方面速度上比霸王翔吼拳还要好。

禁招

雷煌拳　攻小/移3/速4
实际上雷煌拳并非完全没用,只是选用其他招式会比较好。

二阶堂红丸

推荐技

反动三段跳　攻中/移3/速3
其对前判定不弱,加上有相当攻击力故实用性较高,但留意要先不断加强速度。

雷光拳　攻大/移2/速6
高起动速度对超必杀技来说是非常重要的,至于攻击力则尚算OK。

禁招

雷韧拳　攻小/移1/速4
无需多解释,只能近身使用的必杀技兼且速度不快,倒不如使用直拳。

东丈

推荐技

スラッシュキック　攻小/移5/速4
衡量过移动距离和速度,此招比其他招式的应用性是较为大的。

スクリューアッパー　攻大/移3/速6
就超必杀技来说高机动力是它的特色,尽管双方保持半个画面的距离仍可使用。

禁招

爆裂フィニッシュ　攻中/移2/速4
基本上连续技的实用性并不高,若有失误便陷入危机,因此使用超必会比较好。

麻宫雅典娜

推荐技

フェニックスアロー　攻小/移4/速4
用途和特性接近飞行道具,由于攻击力较佳故使用率大增。

Sクリスタルビット　攻大/移4/速6
无需多说,这招超必杀技的高速度令其实用性增加不少,缺点是威力稍逊。

禁招

Sサイキックスルー　攻中/移1/速4
如想用指令投来攻击对手,还是集中精神钻研其余的打击技吧。

大门五郎

推荐技

里投　攻中/移4/速4
原作为移动投的它当然可在远距离使用,速度亦算不俗。

切株返　攻击/移2/速5
能力和里投不相伯仲,速度方面稍为占优但需较接近对手才可。

禁招

根返　攻中/移1/速2
若要使用根返进行攻击,不妨用回上述两招还好。

坂崎良

推荐技

虎炮　攻中/移1/速7
虽然只可在近距离使用,但其高速度足已能弥补一切缺点。

霸王翔吼拳　攻大/移5/速5
不论站在哪个位置都可使用的超必杀技,用途较龙虎乱舞为广范。

禁招

虎煌拳　攻小/移2/速4
与其使用虎煌拳,不如以猛虎雷神刚来进行攻击还好。

椎拳崇

推荐技

龙颚碎　攻小/移2/速7
起动速度极快,与其使用攻击力差不多的招式倒不如以它来进攻。

神龙天舞脚　攻大/移3/速5
椎拳崇的实用必,需要留意和对手之间的距离及速度差距离。

禁招

龙连打　攻击/移1/速3
打击技的用途已被多次证明了很低,应考虑其余必杀技的可取性。

TERRY BOGARD

推荐技

バーンナックル　攻小/移5/速4
攻击力虽然很低,但优点是其远程能力,即使站在画面边亦能使用。

パワーゲイザー　攻大/移3/速5
比较实际的超必杀技,特点是速度并不低,无需花太多TURN来加快速度。

禁招

パワーダンク　攻小/移3/速3
与其要用此招,还是选择其他的会比较好,因为说真的很难找到优点。

ROBERT GARCIA

推荐技

龙牙　攻中/移1/速7
近距离使用的必杀技,其高速特性往往能够拦截对手的攻势。

霸王翔吼拳　攻大/移5/速5
虽然威力及不上龙虎乱舞,不过限制则比较宽松,破坏力也令人满意。

禁招

极限流连舞脚　攻中/移1/速3
在这游戏里,差不多所有打击投的起动速度都是很慢,还是少用为妙。

镇元斋

推荐技

回转的空突拳　攻小/移4/速7
既有高速度判定也强,可算是实用必杀技中的佼佼者。

轰栏炎炮　攻大/移4/速6
只要速度足够,要连用两次轰栏炎炮来击杀对手并不困难。

禁招

飘草击　攻小/移2/速4
并非说它完全没有用,只是实用性较其余的差了一点点而矣。

全角色推荐使用技及解释

备注：攻=攻击力，移=有效距离，速=起动速度
禁招=游戏中不易使用的招术

LEONA

推荐技

ムーンスラッシャー 攻小//移2/速7
在原著里极为有用的必杀技，来到这儿依然魅力不减，只要留意距离即可。

リボルスパーク 攻大/移4/速4
若有足够时间闪避来加快速度，它的破坏力肯定会令人感到惊讶。

禁招

アイスラッシャー 攻小/移4/速1
无论去到哪里，没用的招式终归都会变成禁招，这次依然没有例外。

不知火舞

推荐技

花蝶扇 攻小/移5/速4
虽然攻击力很低，但飞行移动远即使站在画面另一端也可作出攻击。

超必杀忍蜂 攻大/移5/速5
无可否认，以判定和速度来说超必杀忍蜂是阿舞的最强杀着。

禁招

フササビの舞 攻小/移3/速4
这招并非一无事处，只是实用性普通之余所造成的破坏力亦属一般。

蔡宝奇

推荐技

旋风飞猿突刺 攻小/移4/速6
此招不但判定距离甚远亦有高速度，集合了常用技的各项优点。

真！超绝龙卷真空斩 攻大/移2/速6
攻击力相当高的超必，往往能对着对手的攻势，但注意只可在较接近时使用。

禁招

飞翔脚 攻小/移2/速5
它的起动速度不俗，不过若要使用普通必杀技，旋风飞猿突刺是否较佳之选呢？

RALF

推荐技

ガトリングアタック 攻中/移4/速5
这是各招必杀技当中仅为实用的，经常要靠它来撕破对手的猛烈攻势。

ボリ2バルカンパンチ 攻大/移4/速5
基本上条件和实用性与上述的相同，因此最好先增加多点速度来确保命中。

禁招

G・ファントム 攻大/移4/速1
不消多说，这种速度的超必杀技要击中对方，可能性几乎是零。

神乐千鹤

推荐技

天神之理 攻小/移1/速6
速度相当快用作反击最为合适，但注意只能在近身时使用。

零技之础 攻大/移4/速6
使用条件不高的超必，特点是对手被击中后的下一个回合无法动弹。

禁招

玉响之瑟音 攻小/移2/速3
假如和对手相距远点就无法使用，因此还是选择其他招式进行攻击。

BILLY KANE

推荐技

强袭飞翔棍 攻中/移4/速4
假如和对手保持了一段距离，利用这招可进行意想不到的突袭。

超火炎旋风棍 攻大/移3/速5
历史悠久的超必杀技，攻击力大而速度够快，和对手不算相距太远便算OK。

禁招

火龙追击棍 攻中/移1/速2
试问这种判定距离和起动速度的招式怎能使用？

CLARK

推荐技

ローリングクレイドル 攻中/移4/速4
由于他的大部分招式都是指令投，故此这移动投的实用性会较其他的为高。

ランニングスリー 攻大/移4/速3
虽然这超必的速度并非很快，可是拥有长距离判定对实战有莫大的帮助。

禁招

F・エルボー 攻大/移1/速4
即使速度够快但这连续技只能在近身使用，若有误失便会被敌人有机可乘。

金家藩

推荐技

空沙尘 攻小/移2/速6
比起飞燕斩和半月斩它的速度还要高，只要和对手较接近时使用即可。

凤凰脚 攻大/移4/速5
著名的乱舞系超必杀技，大幅度向前移动与及起动时间短是其优势。

禁招

飞翔脚 攻小/移2/速4
虽然有一定的实际用途，但相比下却好逊色了多少似的。

BLUE MARY

推荐技

ストレートスライサー 攻小/移4/速5
变普通必杀技来说，这招的使用条件和实用程度已能符合一般需要。

Mスプラッシュローズ 攻大/移4/速5
有相当攻击力之超必，和上述一招同样易用，只要闪避数次便能稳妥使用了。

禁招

Mヘッドバスター 攻中/移1/速2
真想不到何时才能使用这招，若要连续闪避十次的话还是别用会比较好。

KING

推荐技

ダブルストライク 攻小/移3/速4
她有很多使用判定相当差之必杀技，所以经比较下这招的用途明显较多。

イリュージョンダンス 攻大/移3/速5
纵使效果并非令人满意，不过整体而言此超必的破坏力已算很不错。

禁招

トラップショット 攻小/移1/速3
不但判定弱而且起动速度慢，实战时若误选此招就很容易被痛打一顿。

陈国汉

推荐技

铁球粉碎击 攻小/移3/速5
只要和敌人相距并非很远，就可使用这招来进行攻击，效果比净用拳脚好战。

铁球大暴走 攻大/移4/速5
破坏力十足的乱舞系超必，无论对手有多强若被击中就会扣去很多体力。

禁招

大破坏投 攻中/移1/速3
基本来说游戏中的近身用指令投实用性不高，若速度慢的话就更难找机会使用。

山崎龙二

推荐技

蛇使 攻小/移2/速6
虽然这招的速度相当快，可是需要在较接近的情况下才能命中。

制裁匕首 攻小/移3/速4
性质和蛇使有点分别，如速度未能够及时提升以它来代替超必会比较好。

禁招

サドマゾ 攻中/移1/速2
经专人统计，在《拳皇京》里反技的成功率是接近0……

全角色推荐使用技及解释

备注:攻=攻击力,移=有效距离,速=起动速度
禁招=游戏中不易使用的招术

七枷社

推荐技

ジェットカウンタテー 攻小/移3/速7
基本上并没有什么特别,至于唯一使用它之理由莫过于起动时的极快速度。

ミサイルBストリーム 攻大/移3/速5
相比起另一招超必,根据判定距离和速度它的实用性较为占优。

禁招

ミサイルMバッシュ 攻小/移2/速4
虽然它不算是非常差,不过比较起其他招式其可造性实在犹有不及。

八神庵

推荐技

二百拾二式·琴月阴 攻中/移5/速4
性质和草雉京的琴月阳相似,可在远处使用兼短起动时间,为八神的最强常用技。

禁千二百拾一式 八稚女 攻大/移3/速5
极强的超必杀技,若和对手保持半个画面的距离,配合闪避数次就必中无疑。

禁招

百八式·暗拂 攻小/移4/速4
如果要使用暗拂,为何不用攻击力强得多的葵花呢?反正性质非常接近。

荒狂电光之SHERMIE

推荐技

八咫雉之鞭 攻小/移4/速4
比较起其余的必杀技,此招的距离判定和速度都很平均,可用来化解对手攻击。

暗黑雷光拳 攻大/移3/速6
同时兼具高速度与强大攻击力的特性,与二阶堂的雷光拳相比强出不少。

禁招

雷神之杖 攻小/移2/速4
因为移动力较短的关系,故此最好以八咫雉之鞭来代替这招使用。

SHERMIE

推荐技

アクセルスピンキック 攻小/移3/速4
她众多招式当中唯一最能破解对手攻势的,最好先加快速度来使用会较佳。

シェルミーフラッシュ 攻大/移1/速4
能造成强大破坏力的超必,但需要贴着对手兼且经过加速才能确实使出。

禁招

シェルミーカーニバル 攻大/移1/速3
相比另一招超必,这招的实用性可算是低得紧要,不用也不是损失。

矢吹真吾

推荐技

真吾キック 攻小/移4/速3
实际上应该说是很弱的招式,但比较其他的则较有用处,留意要不断提高速度。

バーニング·S 攻大/移4/速4
威力超乎想像的超必,同样需要先闪避数次来增加速度,以增加实行的确率。

禁招

百拾四式·荒咬 未完成 攻小/移2/速3
既然破坏力和毒咬未完成相同,不知有何理由要选用判定较弱的这一招。

狂火之CHRIS

推荐技

摘月之炎 攻小/移2/速8
虽然只可在较接近对手的情况下使用,但其速度则比一般招式为高。

暗黑大蛇薙 攻大/ 4/速5
只要闪避多次增加速度便能轻易击中,而另一招拂大地之丛火也有接近性能。

禁招

咬四脚之炎 攻中/移1/速5
虽然起动速度很快,但因为是打击投故需要在近身时使用,强烈局限了性能。

CHRIS

推荐技

スライドタッチ 攻小/移4/速5
只要在双方距离并非极远的情况下,利用它便能轻易击中对手。

チェーン·S·タッチ 攻大/移4/速4
这是上述招式的强行版本,配合闪避来加快速度效果则更为显著。

禁招

グライダースタンプ 攻小/移2/速4
虽然速度不弱,但需要接近才能使用的特性把应用范筹大为缩窄。

GEESE HOWARD

推荐技

邪影拳 攻小/移4/速5
集远程移动能力与高速度于一身,可算是他最经常使用的技术。

レイジングストーム 攻大/移2/速5
攻击力大得可以,起动速度亦非常高,只是留意需要近身才能使用。

禁招

当身投 攻中/移1/速2
如果不相信那便以这招来应付对手吧,除非运气好否则根本没可能打中。

在月之夜藉着大蛇之血而发狂的庵

推荐技

二百拾二式·琴月阴 攻中/移4/速4
和正常版本的八神同样,琴月阴的使用频率可算是众必杀技当中之冠。

禁千二百拾一式八稚女 攻大/移4/速8
威力不但经过大幅强化,起动速度理镝得令人吃惊,要避过这招确有一定难度。

禁招

百八式·暗拂 攻小/移4/速4
与其使用暗拂,还是建议各位以琴月阴来牵制对手会比较好。

MR. BIG

推荐技

スピニングランサー 攻小/移4/速4
虽然能力只属一般,但平均来说此招的应用层面已算相当大。

ブラスターウェイブ 攻大/移3/速6
他唯一的超必杀技,攻击力高兼起动速度快,只要留意和对手之间的距离便可。

禁招

クレイジードラム 攻小/移3/速3
由于有其他招式比它实用,故此想不到使用它的任何理由。

干枯大地之社

推荐技

跃大地 攻中/移3/速5
就普通必杀技来说,它拥有不俗距离判定和高速度对实战有很大益处。

暗黑地狱极乐落 攻大/移1/速5
攻击力超强的超必杀技,只要接近对手使用便能扣掉对方六至七成体力。

禁招

吼大地 攻大/移4/速3
相对暗黑地狱极乐落,属于超必杀技的它用途显得较为狭窄。

OROCH

推荐技

????(脚技) 攻中/移1速8
纵使要在近身使用,8级速度的魅力并非一般角色所能享受得到。

????????(超必) 攻大/移5/速5
优点是虽然消耗POWER极少,不过同样拥有正常超必杀技的威力。

禁招

??????(超必)攻大/移2/速3
即使能一下子扣掉四分三条体力计,不过若无法使出亦没有任何意义。

やるトら系列之二 拥抱季节

机种:PS	厂商 SCEI
类型:AVG	媒体:CD-ROM×2

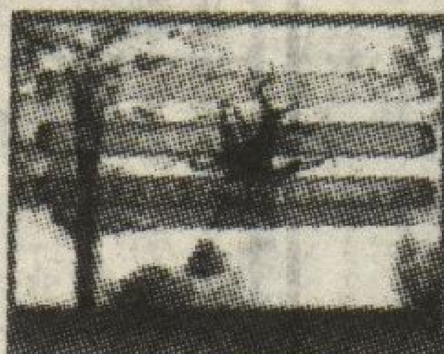
流程攻略



在樱树下与少女会面

和トモコ一块散步的主人公，发现樱树下躺着一位谜之少女！扶起她时发现她穿着一般的学生制服，但主人公却感觉到她并不像是大学生的样子。当少女说话时，才明白她已失去了记忆。但这时的主人公眼前却一阵恍惚……

重要的选择支



◀初次进行游戏时必须注意这个选择支。

▶麻由的好感度会因此选择支而产生很大的变化。

初次进行并无关系，但当过关一次后，即会出现“悲恋樱的传说”的选项，对终盘结局的影响异常重要。

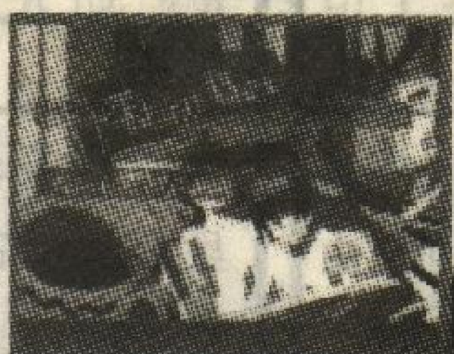
1 大学



主人公是见习记者

与失去记忆、并自称是大学生的少女分别后，主人公来到 DOWNBOX 编辑部。主人公担当着书中“占卜页”的原稿书写，但少女的面容在眼前久久回绕…。久思不得其解的主人公，控制不住自己的情绪，骑着摩托车去找寻少女。

重要的选择支

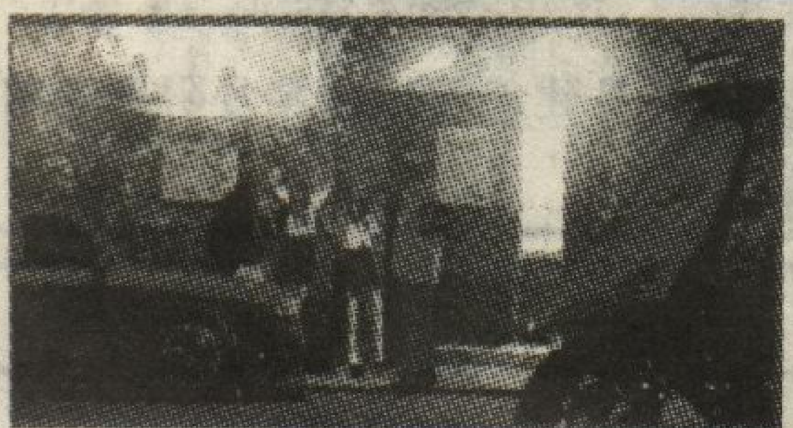


◀与游戏没有直接的关系，有兴趣可以看一看。

▶根据场合不同而增加的选择支。她在思考着什么？

要注意此时的行动，这里可说是以后选择支变化的经纬，积极地探寻必能引起少女的喜悦。

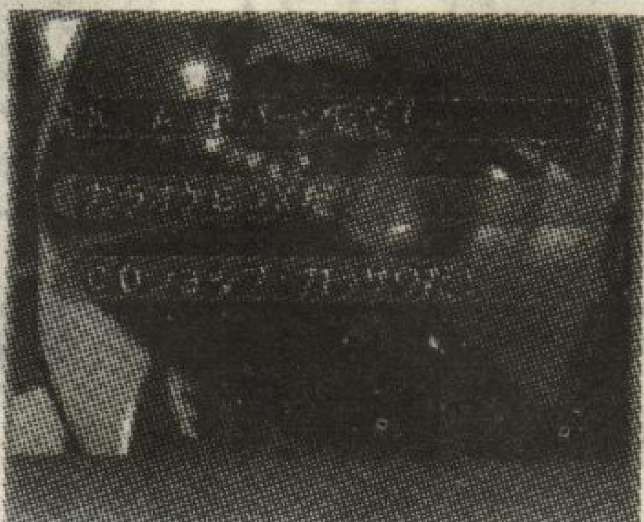
2 DOWN BOX 编辑部之一



谜之少女在哪儿呢？

白天被飞踹一脚的主人公，于夜晚在此见到了少女。公园里温馨的谈话，使主人公肯定了帮助少女找回记忆的决心。因为她连自己的姓名都已忘却，心怀激动和一种神秘感觉的主人公，给她取了一个“麻由”的名字……

重要的选择支



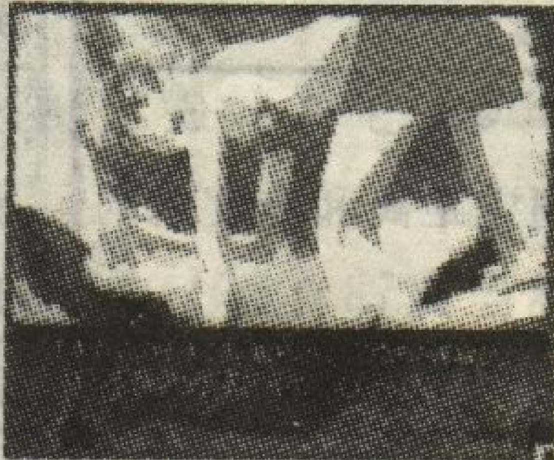
◀麻由在哪儿呢？依靠你的推理吧！

在哪儿找到麻由对过关条件基本没有影响，但会引起选择支的变化。必须注意的是在此场合还有机会遇上美丽的姐姐，引起剧情变化。

3 繁华街之一

トモコ MAYUS EVENT

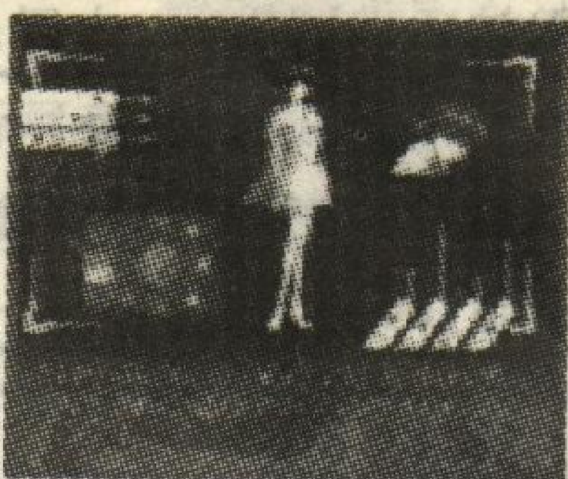
当过关一次后，能在大学的场合选择观看トモコ的详细资料。偏爱她的玩家感受她的魅力吧！



▶注意不要惹トモコ生气，这是最坏的场合。

▲明媚的阳光。这是主人公的幻想画面吧？

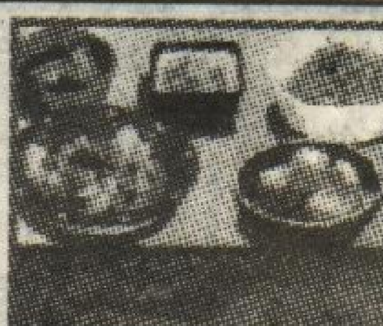




▶トモコ解析画面。主人公究意……

有关トモコ的话题

麻由 MAYUS EVENT



◀麻由的“得意技”是料理，主人公过去常有品尝的机会吧？

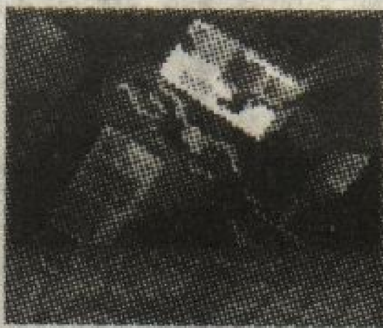
麻由是怎样的少女？

主人公的初恋情人……樱井麻由。在大学的樱树下躺着酷似麻由的少女，令主人公想起往昔。回忆到什么呢？还是让玩家来任意地发挥吧！



▲麻由喜爱的事物是猫和樱花，由此可推测她是个温柔的女孩子吧？

トモコ MAYUS EVENT



◀被トモコ死死地压在身上，这样一种情况……

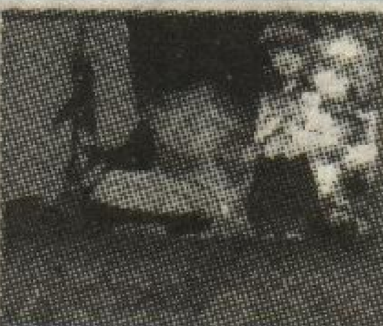
在编辑部发生的怪事件

正在编辑工作时，突然断电，耳边响起一阵妖异的声音……当再度把灯点亮时，就会出现以上两个场景。这个现象是好还是坏呢？



▲突发事件让人看到了トモコ性格的另一面，令人感到意外的温柔。

麻由 MAYUS EVENT



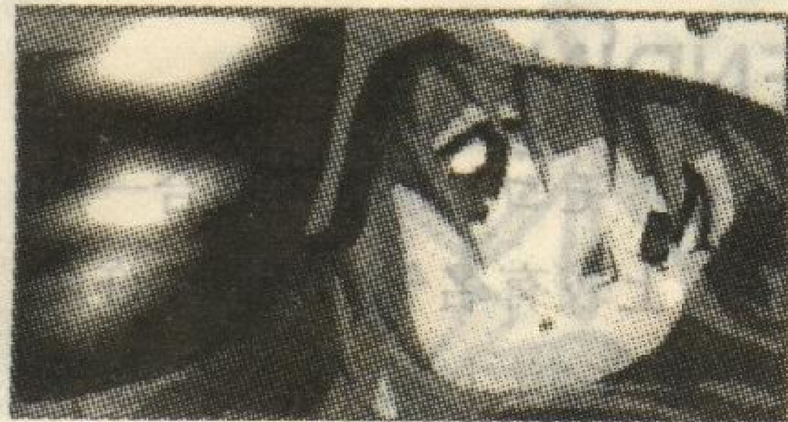
◀这么简单就决定了吗？(笑)

牡羊座の麻由で～す

当读到了“DOWNBOX 志”时，记忆丧失的少女决定了自己的名字——由主人公所提出的“麻由”。……这些全部都是偶然的吗？



▲丧失了全部记忆的纯真少女，这就是麻由的魅力。



探求记忆的断片

为了找回失落的记忆主人公与麻由二人坐着电单车在夜光下的长街上风驰电掣。这儿唯一令人奇怪的就是麻由身穿的制服……。然而，主人公所能想到的场所都已找遍，却得不到有效的情报。而麻由似乎并不怎么担心，快活地说着"明天再找吧!"……

重要的选择支



◀第一回进行还是关心一下麻由身上的制服吧!

▶麻由的脸上似乎永远找不到嫌弃的表情，对主人公而言……

记忆的探寻方法看来得从麻由的制服上着手了。当麻由提出让你帮助她时，身为主人公的你肯定是不加思索地答应下来。而这一选择支又无疑会对剧情改变产生极大影响。

4 繁华街之二



浮气(?)现场发觉!!

当探求记忆一无所获时，夜已经深了，随着一阵凉气两人面前站着突如其来的トモコ。她为看到主人公与麻由在一起而异常不满，在这样的情况下要想解释清楚是很困难的。"说得トモコ"吗?还是依然和麻由在一起?身处这样的两难境地，只能以你心目中的女主角为重了。

重要的选择支



◀令人觉得难以作出判断的选择，为了麻由的话直说吧!

▶若此处选择了第二项，则会出现令トモコ伤心的"耳光大战"。

象征着本作"二者择一"系统的选择支。究竟如何选择呢?对剧情结局的性质有着直接的影响，不要奢望于左右逢源、两者好感度都上升，这是绝对不可能的!

5 繁华街之三



断交前的大忙!?

当上一个情节发生的数日后，在DOWNBOX编辑部，主人公仍然在思考着有关麻由的事，因而无法静下心来完成原稿。但在主编的一声吒喝下，一条绝妙的方案出现在主人公的脑海里。上一回已经发现麻由很相信占卜，为何不在DOWNBOX志上作出巧妙的安排呢……

重要的选择支



◀有关トモコ，即便选择肯定也不会影响剧情。

如果不是对トモコ相当反感的话，当主编问及相片时，还是不要很直接的予以否定吧，如果作出这样的选择将会立刻决定离弃トモコ的剧情进程。但无论如何选择，已无法使你逃脱トモコ的泪眼。

6 DOWNBOX编辑部之二

麻由 MAYUS EVENT

手往哪儿放呢?

▶这究竟是，为麻由照相吗?但为什么麻由的表情……



▲"ブル○ラショップ"的选择是无理的,会引起麻由如上的表情。



到学校探寻制服的真相时，所能移动的有三个场所。怎样选择对剧情无根本影响，但仍需注意。



注意 BAD ENDING!!

这里的情节出现在繁华街之三。如果选择了"殴打トモコ"的话，事实上已经规定你走向BAD ENDING的道路，事后再如何选择也回天乏力了。即便是不喜欢トモコ的玩家想必也不会作出如此残酷的选择吧，除非是……为了将故事进程大体稳定在NORMAL ENDING以上的道路，必须对此选项慎重再慎重!



▲竟然作出了这样的选择?!进程已毫无疑问的规定了惨痛的结局。

麻由 MAYUS EVENT

如何取决呢?

▶若与トモコ过份纠缠的话，麻由便会在身后消失。



▲麻由的停留与否全取决于主人公的行动,值得注意的剧情。

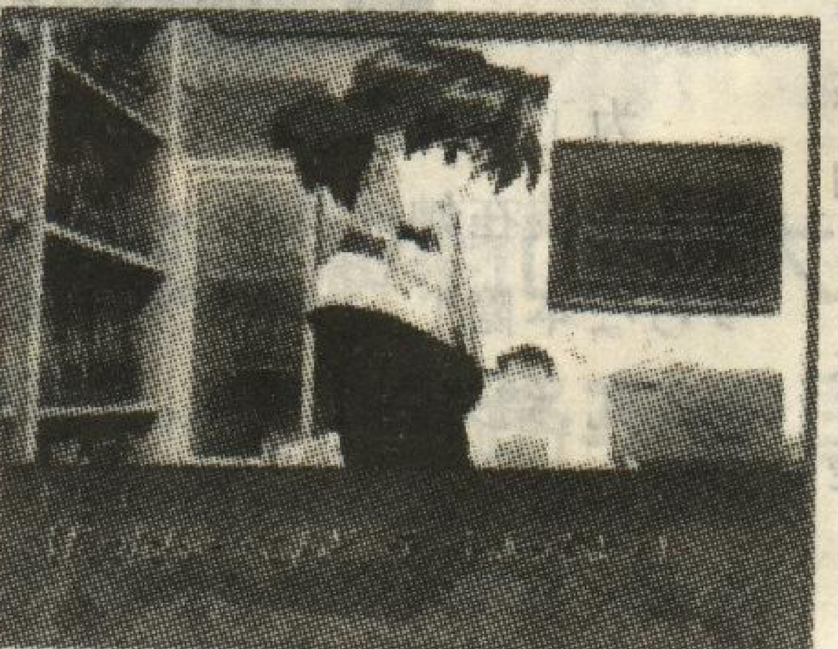


为トモコ的诘问而感到迷惑的麻由。这时的她在想着什么呢?竟然在眼前不可思议的平空消失。

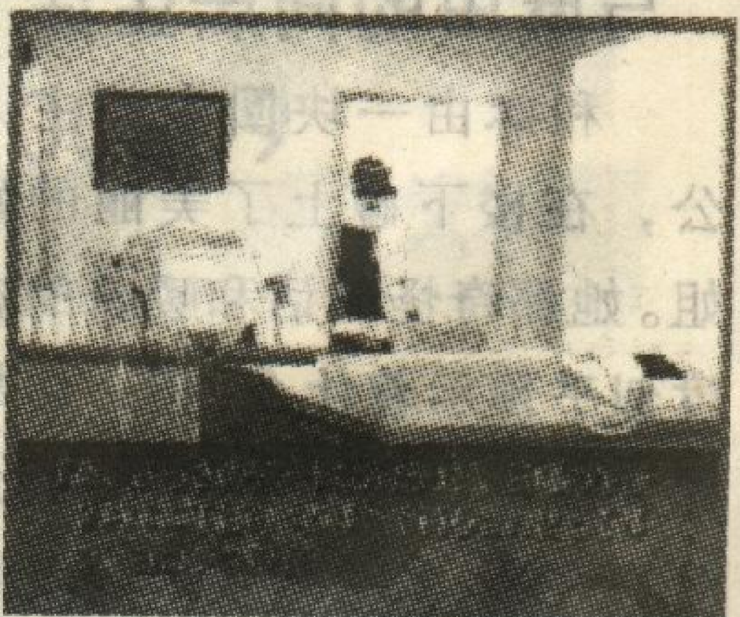
トモコ MAYUS EVENT

去赴约会

▶行动毫不迟缓，真是个心直口快的トモコ呀!



▲面对着如此可爱的表情，你是否还想拒绝呢?



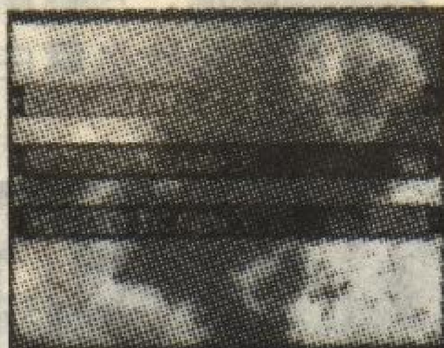
在第六章中当主编质问你时，如果选择了"え、やっぱり~"选项，便会发生トモコ向你约会的剧情。



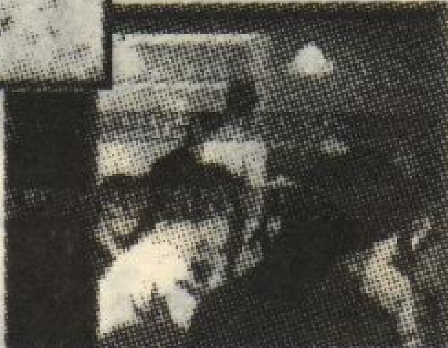
是谁在约会的地点呢？

星期天的下午二点，“四季”咖啡馆。因为DOWNBOX志上刊载了有关牡羊座（的麻由）的占卜文章，店内出现了许多为了“ステキな出会い”的客人，气氛非常热闹。“麻由将会出现吗?”，抱着这样心情的主人公在店内苦苦等着。片刻后，店门打开，有一个看来眼熟的人影正将慢慢走入……

重要的选择支



◀顺顺当当地前去咖啡馆吗？还是去别的场所？



▶是对トモコ作出否定的一个选择，为了见到麻由选择悄悄离去吧！

正确的场合理所当然是四季咖啡馆，然而如果不想降低トモコ的好感度，还是去其它地点吧，别忘了还有トモコ的约会呀！

7 四季咖啡馆



夜空樱树下的两人

在四季咖啡馆与麻由见面的主人公，再次开始探寻记忆的行动。得不到大的成果后，晚霞已经笼罩着整个城市，两人来到最初的见面地点——“悲恋樱”。

由于错过了大巴士，主人公将本想“ずっとホテルに泊っている”的麻由约至自己家中……

重要的选择支



◀是起个樱花。虽然看要重来的非选项，必须常怪捡却

连续出现了几个差不多的选项，麻由似乎一直抱着拒绝的态度，然而实际上的行动却并非如此。在和麻由一块回家之前，在悲恋樱下发现了一瓣残花。为了GOOD ENDING请一定将它拾起。

8 悲恋樱



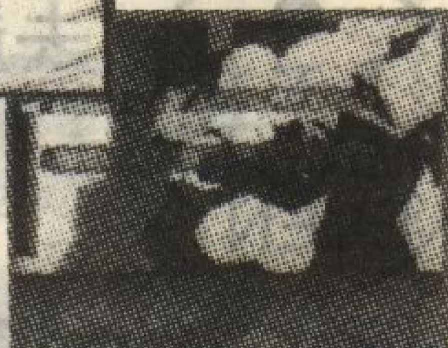
与麻由的同居生活

和麻由一块回家的主人公，在楼下碰上了美丽的姐姐。她那奇怪的话和暧昧的态度似乎预示着什么，但一切却了无痕迹。用过晚餐后，两人依次洗澡。失去记忆的少女终于找到了一个温暖的家，这是一个平静而漫长的夜。

重要的选择支



◀为了不让麻由看到那几本书，找一个隐蔽的场所吧！



▶麻由其实还醒着，相信所有玩家都会正确选择。

为了怕麻由感冒，主人公将外衣披在她的身上……“えっちな本隐し”。不管将书藏在哪儿，结果并无不同。但是，如果是藏在天井里，则会有一些小小不同的情节发生。

故事向高潮发展！

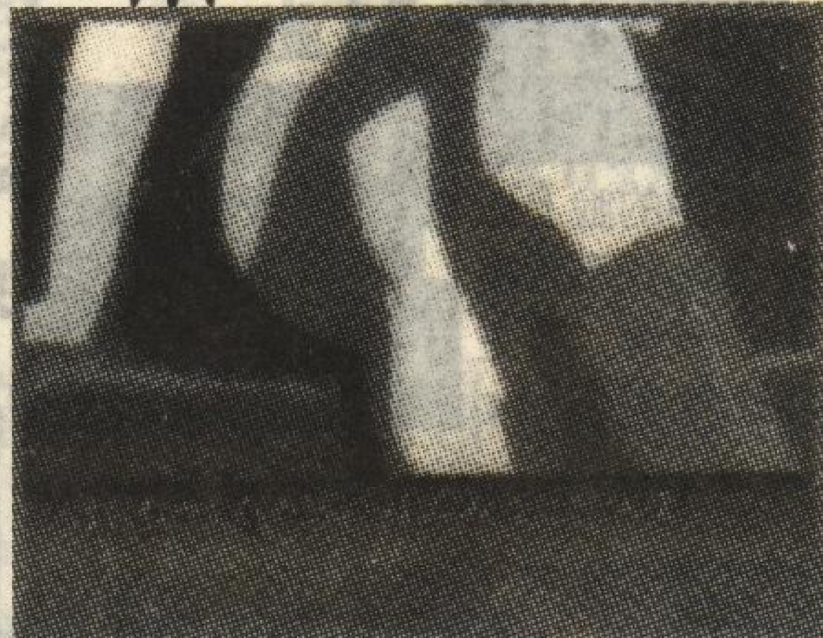
9 主人公之家



注意BAD ENDING!!

在麻由（其实还有トモコ）等待的场合——四季咖啡馆，是这条街上较有名气的场所，许多在繁华街上的行人都会来此。这里的选择对故事结局的性质也有着直接的影响，并且数量较多，必须引起注意。

回避トモコ是要点！



▲如果你“大无畏”的向トモコ走去的话，实际上也走向了BAD ENDING。

麻由 MAYUS EVENT





▶经常笑颜不绝的麻由。



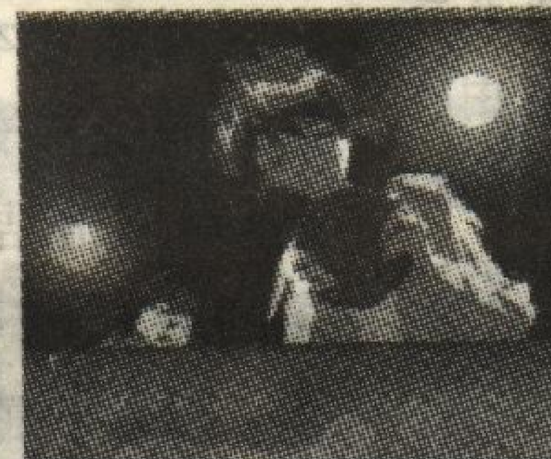
继续着探寻记忆的行动。途中拾起猫的行动让人看到麻由最为温柔的一面，而对结局有少许影响。

▲在晴空之下，健康而活泼的约会。

▶喜爱猫。是否证明她就是以前的麻由呢?

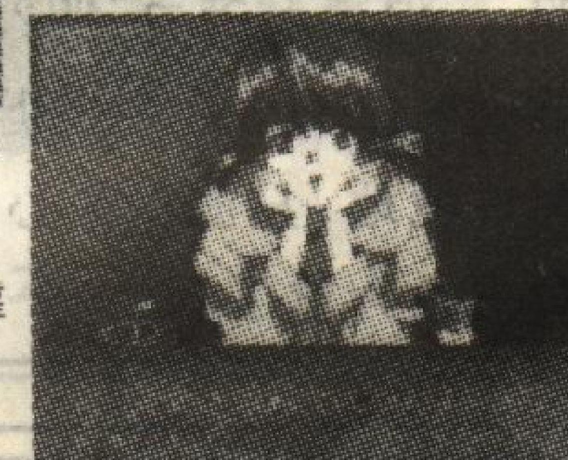
麻由的心

トモコ MAYUS EVENT





▶トモコ的气质永远象征着成熟。



与トモコ在“四季”喝过咖啡后，便会前去悲恋樱。照此发展应会走上与トモコ好合的道路。

▲面对自己喜欢的事物，トモコ也会偶然的表现活泼。

▶烛光之下，两颗逐渐靠近的心……

トモコ的心



拥抱季节攻略的三要点

POINT1 麻由&トモコ

选择你喜欢的女孩子进行游戏是本作的要点，由于分歧较多，谨记如下选择特点。

メインストーリー
- 麻由イベント
- トモコイベント
- 麻由イベント
- トモコイベント

POINT2 选择支之谜

以上我们以罗列了游戏中段以前的各个分岐点和选择支，除非想达到100%的发生度，不然千万谨慎。

POINT3 前后两编?

本游戏依然以CD 2枚组构成，前半的基本情节发生于DISC 1，而DISC 2将决定你的结局。

重要的后半部分攻略

这里将改变一下前几页的攻略方式，分为麻由编和トモコ编两编，采取这样的形式是由于本游戏本身所含有的两大基本分歧而决定的。为了不使玩家落到BAD ENDING的结果，请务必注意以下两编，并且谨记：二者只能选一。值得注意的是要达到麻由的GOOD ENDING，则必须存在"悲恋樱の传说を変える"这一重要选项。如果无视达成率而想初次通关便达到GOOD ENDING，基本属于不可能。



麻由编

◉ 纯情而可怜的麻由之恋。要经常保持以优柔的行动接触麻由。


▲当麻由表示要帮助你时，便暗示着故事的进行有着良好的进程。

和麻由再会的主人公，将她带到了自己的家中休息。两人充分感到互相存在的幸福感，仿佛记忆在这里再度继续。当在大学庭园里，发生那一幕有关樱树的冲突事件时，主人公必须担负起安慰感到不安的麻由的责任，并由此开始两人的共同生活。

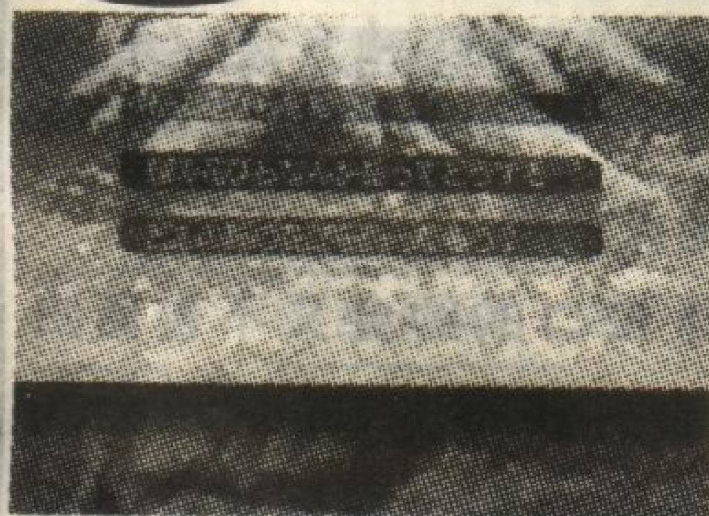
然而，在那个一切事物看来都不详的雷雨之夜，这样美好的关系却遭到了破坏。同居关系被トモコ发现，伤透心的トモコ将主人公形容成一个骗子。单纯的麻由没有意识到トモコ是由爱生恨才如此说的，更加伤心欲绝的她飞奔出了屋外。追去的主人公想向麻由表白自己真挚的内心，处于异常激动的麻由在回答的瞬间，突然拾回了所有的记忆。"是樱花吗……"一言过后麻由消失在风中，留下的只是主人公手里的一瓣残红……

经过了一周后，两人在悲恋樱下再度相会，这里出现了麻由的真正姿态，一直围绕着主人公的迷也被解开。经过了无数感情上波折的主人公，在这最终时刻心里又是如何感觉呢？


▶本故事中最大的谜题——麻由的正体将在这一剧情中初露端倪。

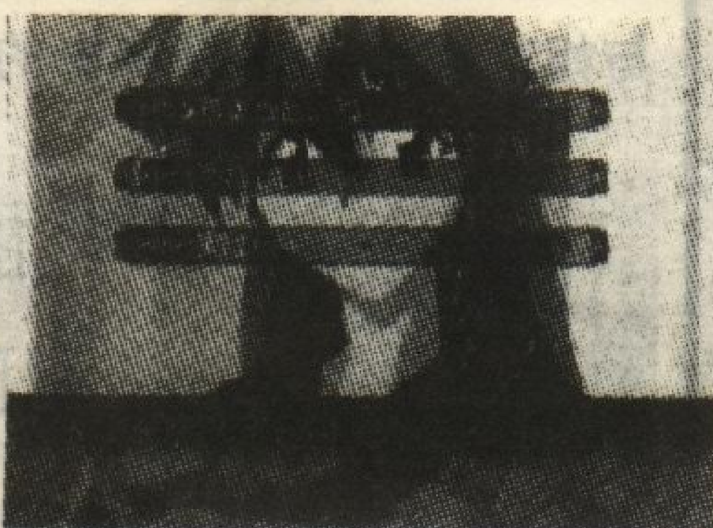
从悲恋樱开始
在悲恋樱结束

CHECK 注意这个行动


▲故事的关键掌握在这一瓣樱花上，见到了就必须拾得。

■ 基本上要以像哥哥一般的态度接近麻由！

请记住以下步骤：①在大学积极帮助她②在工作上不断提到她③在家的时候以亲切的态度对待她④在悲恋樱下拾得樱花⑤在最后关头向右不断追寻


▶这个选择支意外的重要，和麻由在一起时，应表现出"うれしい"。

麻由 ENDING



トモコ编

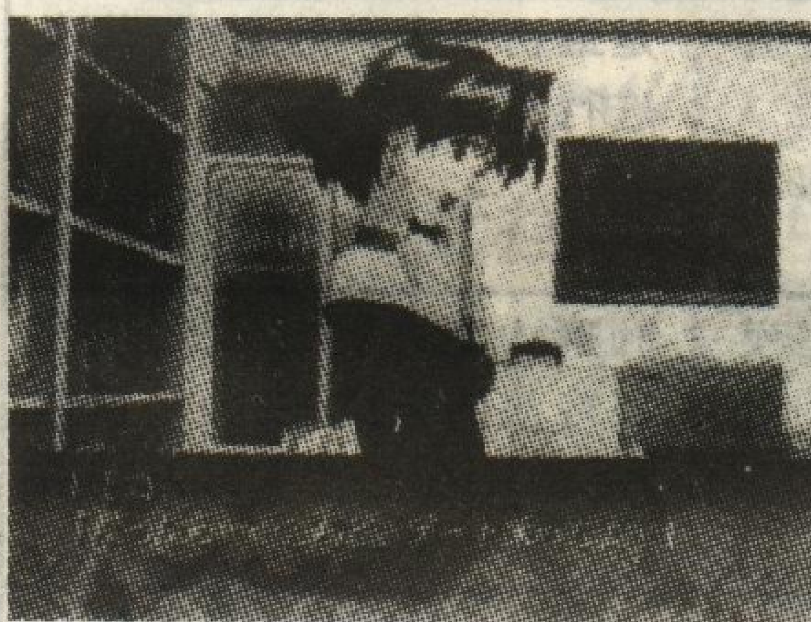
◉ 直露的感情和不计后果的行动。和トモコ的爱情是一场暴风雨。

为了呼出麻由心声的主人公，在写下DOWNBOX志上的谎言后，来到了与麻由约会的这一天。走向这个结局的主人公，在这个凄迷的夜晚，心声流露在悲恋樱下。麻由一如往常一样，丝毫不同于トモコ率性直接的强烈性格，而显出她性格中同样深沉热烈的情感。感到麻由情意的主人公在约会的翌日又偶然遇见了麻由，在街上继续着探寻记忆的进程。

然而，同样凄迷的夜，同样悲痛的事实发生在三人面前。当悲恋樱事件过后，麻由跟着回到了主人公的家中。由于主人公的粗心，而使与麻由各用其一的钥匙被トモコ捡到。在编辑部接到トモコ的电话，发现钥匙丢失的主人公心怀负罪感的前赴トモコ的约会。为了避雨两人躲进了树洞，距离是如此接近，心声也依稀可闻。这样的时刻，主人公对トモコ说的话……

于是，主人公回到了家，而麻由却已消失。只留下地上那几片粉红的花瓣……

记忆里的昨日黄花
感情上的明日天涯


▲要想达到本编结尾是比较麻烦的，必须保持从头到尾纯粹的行动。


▲他等待着主人公的更进一步的踏出，喜欢她的玩家早点表露态度吧！

CHECK 注意这个行动


▲如果否决与トモコ的约会，便会出现这个选择支。

■ 保持住トモコ积极的态度和愉快的心情，一切OK。

请记住以下步骤：①主编质问时肯定两人关系②被トモコ发现与麻由关系③接到电话必须赴约④在悲恋樱下努力挖掘トモコ内心


▶最后的剧情，完全得到信赖的主人公可向トモコ说出麻由一切。

トモコ ENDING

十七个重要 ENDING 的攻略集

在第 10 期杂志上曾将"DOUBLE CAST"的所有二十七个结局作了披露，因为拥抱季节与前作不同，基本分为两大进程上的分歧，因此我们将比较重要的十七个重要的 ENDING 的条件及故事在此公布。以下各栏中左边表示着故事的概要，右边则是攻略上的要点，敬请仔细参看。如果为了达到 100%的完成度，在此十七个 ENDING 的基础上作出轻微的选择改变即能达到其他结局。

GOOD ENDING

	故事概要	攻略要点
麻由编	互相明白对方感情的麻由和主人公共同拾回了失去的记忆。麻由消失后，主人公在樱树下等待着……	基本的行动是围绕着麻由喜欢什么而进行的。要点中的要点是拾得悲恋樱下的花瓣。
トモコ编	与トモコ在悲恋樱下约会……。主人公以"トモコを好き气持ち"向她告白，于是深受感动的トモコ……	不要反对トモコ是进程的第一保证。肯定主编对两人关系的询问，并且要获得在悲恋樱下的那个吻。
美丽的姐姐编	经过了相当的接触后，了解到美丽的姐姐也有悲痛的过去。离去麻由和トモコ的主人公向她又走近一步。	基本的要点是在编辑部接受トモコ约会后直接回家，但千万不要立刻接受姐姐的吻。

NOMAL ENDING

	故事概要	攻略要点
麻由在哪儿编	通过主人公的奋斗，麻由恢复了所有的记忆。然而因为トモコ的关系，而使她永远地离开了主人公。	基本与麻由编的 GOOD ENDING 相同。拾得樱花时对麻由不要采取"男として好き"的态度。

BAD ENDING

	故事概要	攻略要点
春天的妄想编	在大学内和トモコ一块散步的主人公，妄想着トモコ的美丽 PARTY，然而却不曾注意到那棵树下……	是最初在大学的剧情。首次进行不会发生。
被人讨厌的我编	和麻由再会的主人公在夜里的公园里，有着无礼的行动。	和麻由的最初见面保持彻底冷淡的态度，在公园里选择"あんなことやにんなこと"。
男的浪漫编	在繁华街上遇见了美丽的姐姐并且进入了"四季"。遇到奇遇的主人公陷入了忘我的境地……	和麻由最初见面时去繁华街，和美丽姐姐见面。之后选择去"四季"。
恐怖的大叔编	和姐姐保持良好关系的主人公，正要与之接吻却遇上了一个自称是她恋人的大叔!?	基本与美丽的姐姐编相同，选择"KISS"。
欣赏幻的写真集编	主人公将那几本读物藏在天井，没有被麻由发现。然而在这儿却依然看起了这些读物……	将书藏于天井里。
不安的春天编之一	主人公没有帮助麻由寻回记忆……。并且，トモコ与之绝交。	与麻由编的 GOOD ENDING 编基本相同，但没有拾樱花，也没有关心麻由的所好。
樱传说编之一	麻由找回了所有的记忆，但未曾听说樱传说的主人公，却受到了樱树的诅咒……!?	两回过关后，最初的悲恋樱传说选择"怨灵"。
我不再年轻编	将トモコ甩脱后，主人公急忙跑向家中。然而麻由已经消失，主人公在悲恋樱下苦苦等待，瞬间就是十年…	在编辑部答应トモコ前去赴约，然而结果却选择向着麻由的行动。
トモコ三连发编	在繁华街因见到主人公与麻由在一起トモコ一怒挥掌，因为遭受到报复，トモコ发出强烈的三连发。	在繁华街争论时选择殴打トモコ。
于是谁也没有来编	主人公通过书刊呼唤着麻由，但是到星期日去了咖啡馆，却谁也没有出现。	和上一结局一样，其后发生了不同的变化。
于是剩下我一人编	追着飞奔而去的麻由，却又去寻找トモコ。然而一夜之内两人都永远的离开了主人公。	与トモコ发生接吻后，追着麻由而去又半途放弃，回到家中。
トモコ离开编	雨中追赶麻由，却未找到。而トモコ则下了离开的决定。	由上一部分派生。
一击必杀拳编	正当主人公无理的殴打トモコ时，突然出现了一个迷之老爷爷，并且放出必杀的一拳。	选择殴打トモコ，并且必须经过两回过关。

特别攻略 美丽的姐姐编之谜

作为本作的隐藏部分，也准备了美丽姐姐编的 GOOD ENDING。要达到这个剧情必须前半在意トモコ、后半在意麻由的矛盾行动，在此将发生另一个悲恋故事。值得注意的是，如果在上一次通关的进行中没有遇到她的话则不能发生此情节。


▲为何会遇见这样一位美丽的姐姐呢?初次来到繁华街的事件。

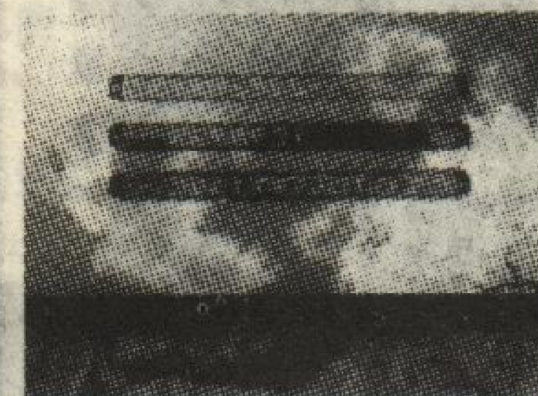

▲在悲恋樱下倾听着姐姐诉说着悲痛的过去。


▲和姐姐的亲近！与麻由及トモコ二人都无结果时就 OK。

CHECK 注意这个行动

■剧情转换地点需知

①接受トモコ的约会又不告而归②与姐姐约会并获得 KISS 的机会③听她诉说过去④必须拾得樱花⑤必须与姐姐在最初遇见麻由的地点相会


美丽的姐姐 ENDING

漫园

○四格漫画廊

○读者投稿选登

○长篇故事连载

○设定资料赏析

○名作片头、结尾欣赏

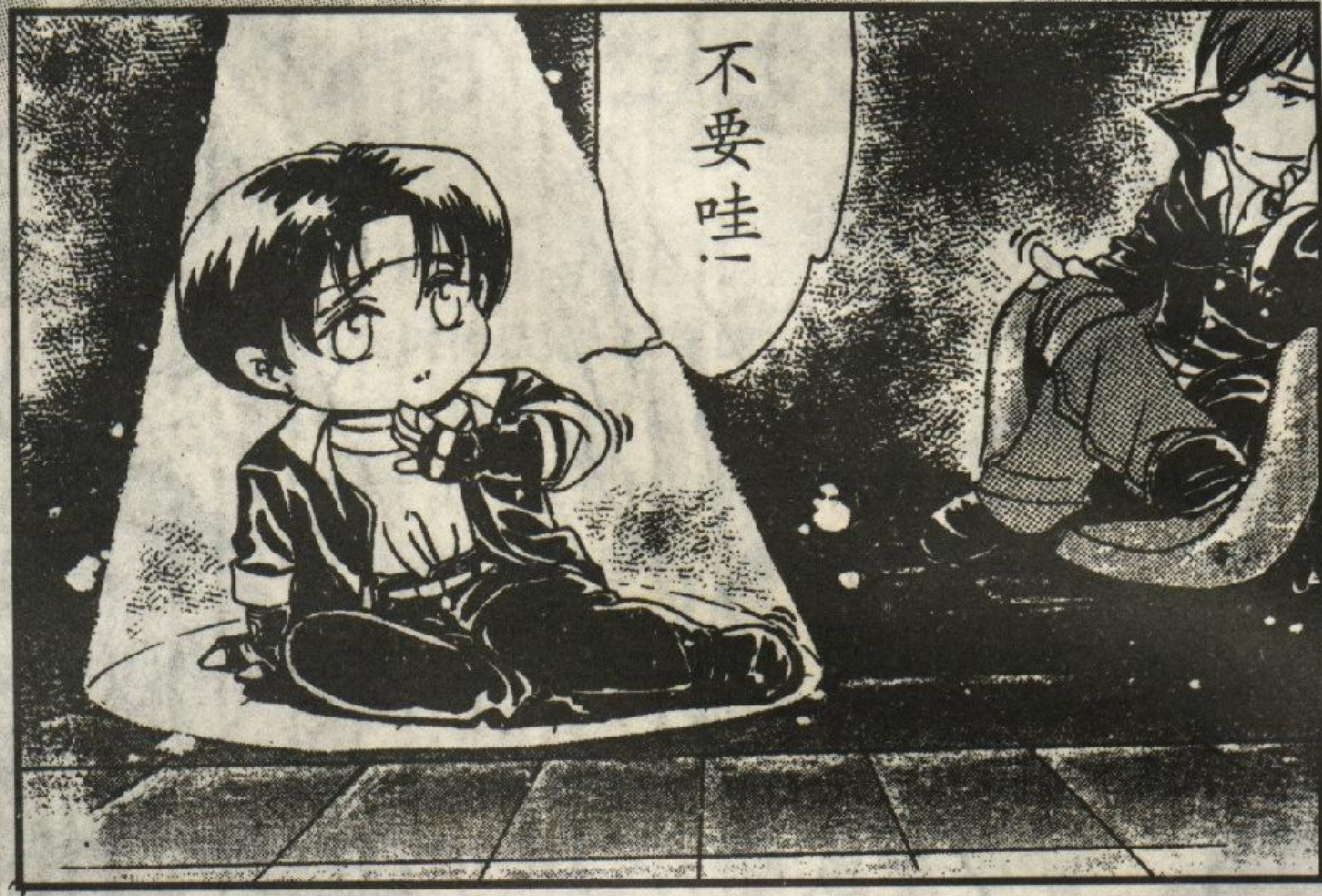
○动漫万花筒

○闲情雅趣篇

责编/BLUE

四格漫画廊









▲ 归来篇——

作者：四川省重庆市沙坪坝区新桥村 阿狐、小刺、小卡

◀ 暴走之迷——

作者：四川省隆昌肖亮亮

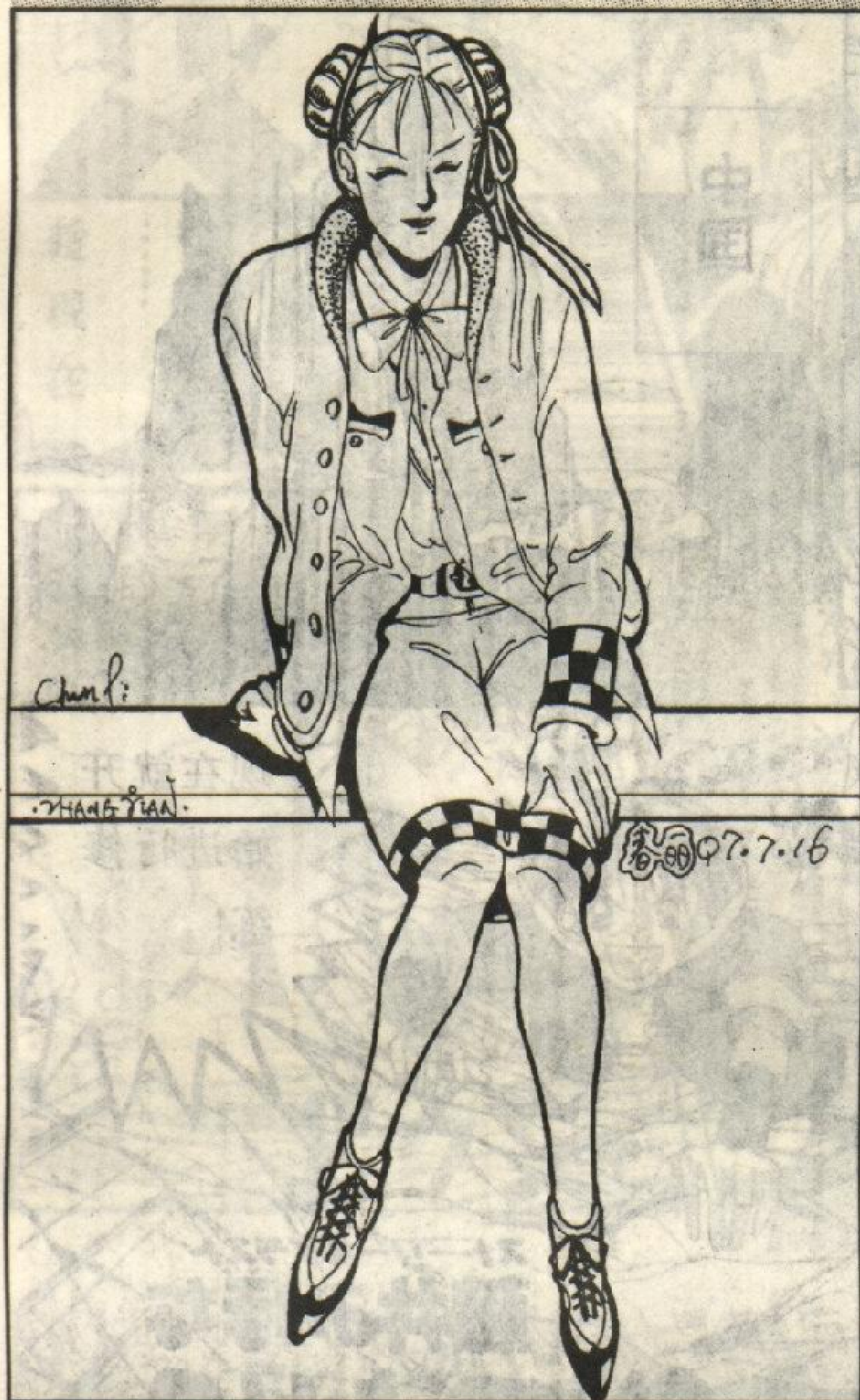








读者投稿选登



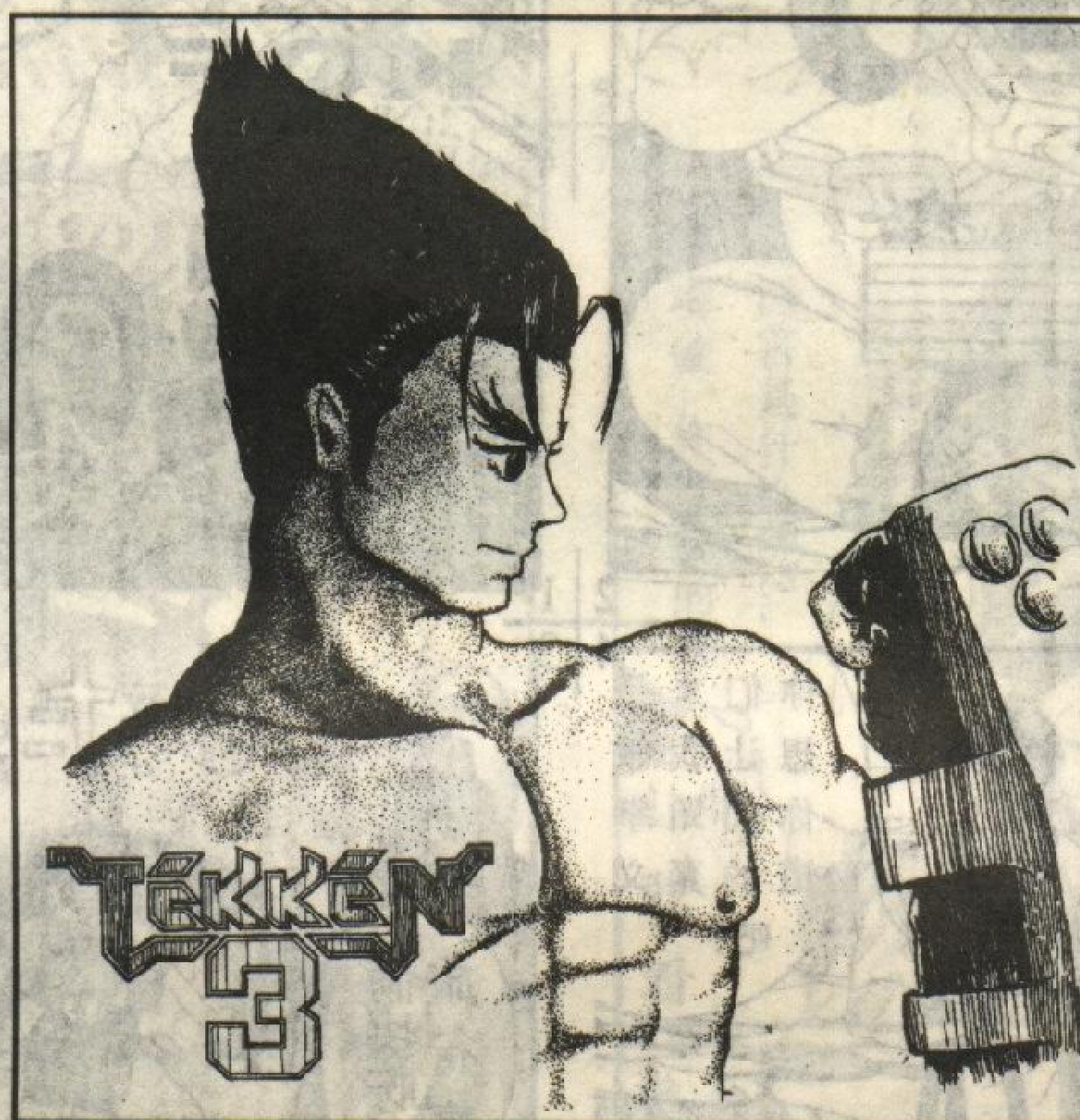
◀「街头霸王」之春丽 作者/陕西西安 张健

由于最近屡次搬家的缘故，所以到制作这一期「漫园」的时候才看到你的这幅画稿。很喜欢你的作品，希望以后能够多多支持本栏目。



◀「格斗之王97」之特别队 作者/吉林延边季艳宏

0版的布鲁·玛莉十分可爱，山崎龙二仍是脸色阴沉，而坐在一旁的比利坏笑又是为了什么呢？



►"铁拳3"之风间仁

作者/南京 万松涛

很细致的作品，不过风间仁的脸似乎显得幼稚了些，是少年时期吧？



▲"格斗之王"之宿敌

作者/南京 宏秋令

能够再次看到你的画很高兴，下次试试多画些其它题材的作品吧，此外期待着你在画功方面更上一层楼！



▲"格斗之王"之八神庵

作者/江苏苏州 LEON

不错的作品，但是请记住下次不要再投复印稿，否则会影响画面的质量。



◄"饿狼传说"之比利

作者/广东 冼宇锋

又是老朋友的作品，这幅画似乎可以作为一则公益广告。多利用年轻人喜爱的游戏形象来宣传一些有益的事，这也不失为一种良好的创意，十分感谢，下次再见！

长篇故事连载


むしっ
让雅典娜看一看……
看看我的雄姿吧！
がしっ
马上就要到山顶了！
这家伙怎么会在这儿！


中国
98大会……格斗之王——
我一定要获得胜利！
一直登上这座山的顶峰吧！
现在就开始进行修练！
KOF
ストーリー&イラスト
藤井みほな
火の不条理劇場
©SNK 1998


你们来是想让我教你们跆拳道的真义吧？
你在说什么呀，我们可有自已的拳法呀！
这么说，你还不了解跆拳道。
那可是世界上最厉害的格斗技呀！
啊？


しゅたっ
我来了！
真愉快呀！旅行
陈国汉，你在干什么？
在这里还能干什么？


那我就把跆拳道的魅力告诉你吧！
别吹牛了，我可不相信这些…
其实我来这里也正是为了矫正一个恶人的行为啊！
它可以对人进行有益的教育……
你就说出来让我听听吧！
这家伙……


这简直是个奇遇！
キラッ
你们也是来修练的吗？
金师父，这样好的机会可别放过呀！
这个我当然知道！



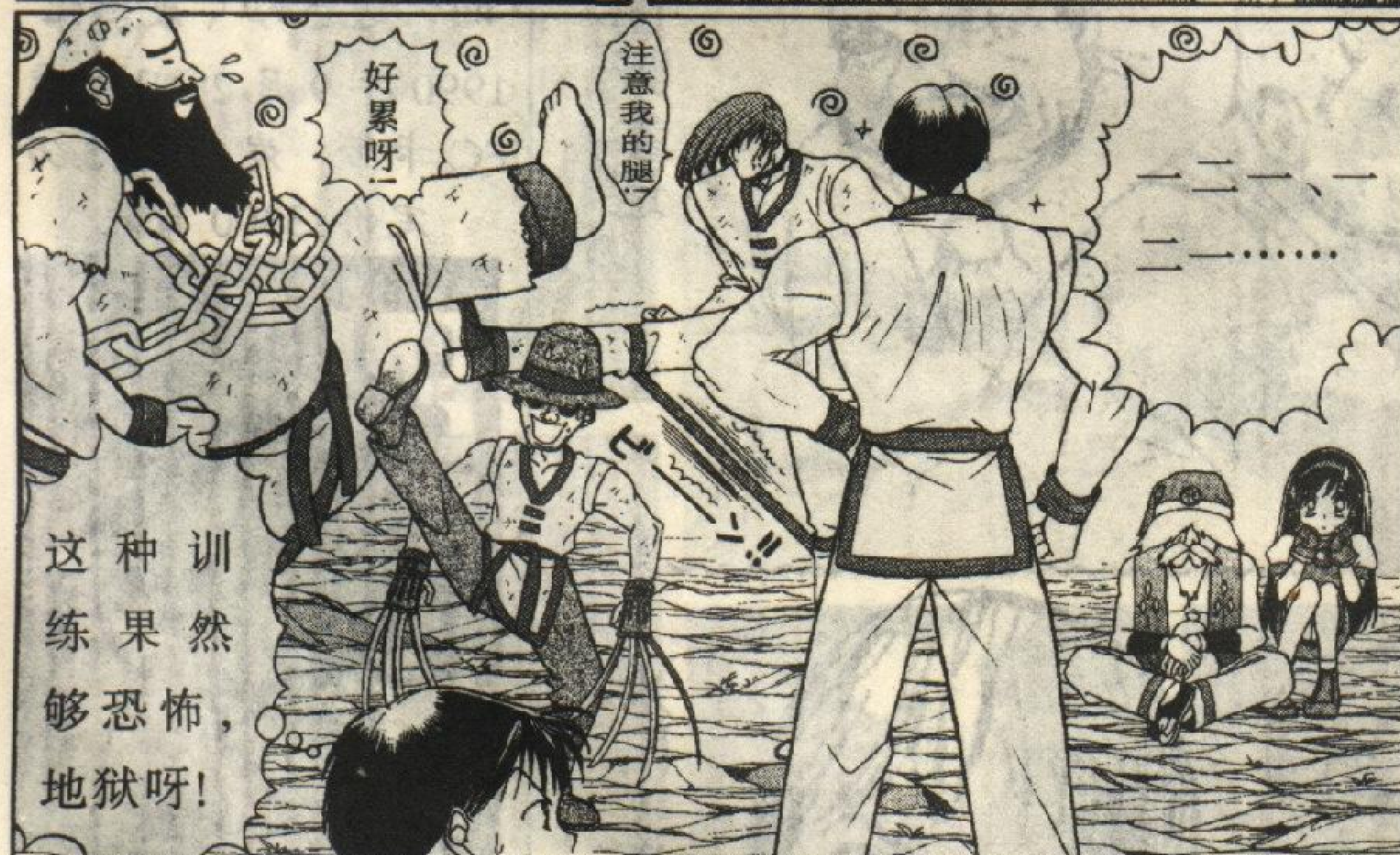












(未完待续)

"漫园"各个栏目对所有读者开放,希望大家能参与其中,将自己对游戏、对漫画的感情与广大朋友分享。注意,本稿请注明详细通信地址以便联络。

设定资料赏析

游戏 (PS、SS)

神宫寺三郎 ~ 梦的终结

人物设定：寺田克也



寺田克也

主要作品为“神宫寺三郎”系列，FC、PS及SS主机上都曾发售过同名游戏，此外他还为SS的“VR战士2”担任过人物设计。



探侦神宫寺三郎

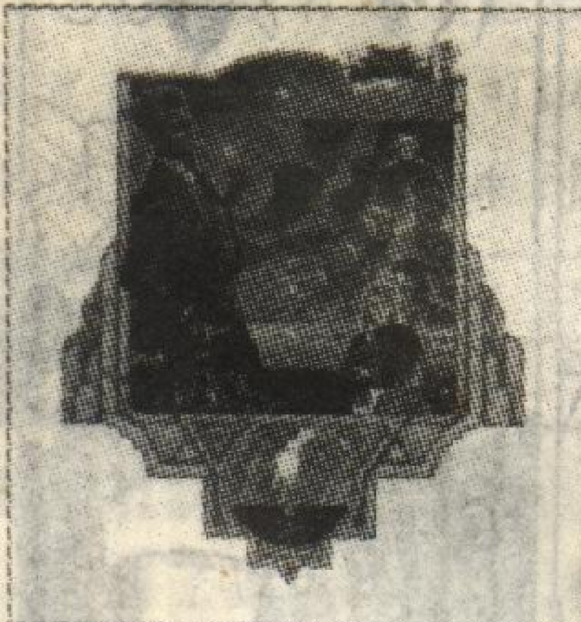
新宿中央公园杀人事件

1987年4月24日发售

FC卡带

销售量:40万

定价:3300日元



探侦神宫寺三郎

横浜港连续杀人事件

1988年2月26日发售

FC卡带

发行量:20万

定价:5800日元



探侦神宫寺三郎

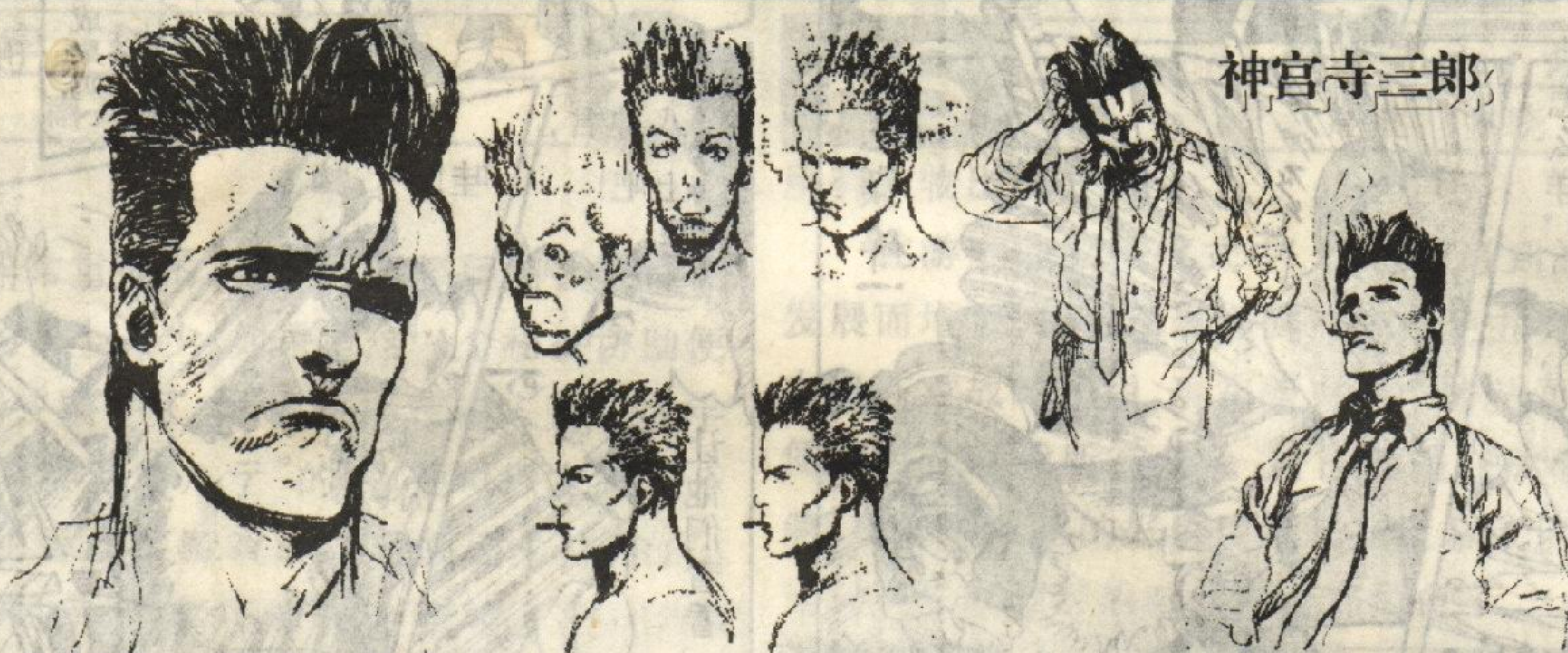
危险な二人(前编)

1988年12月9日发售

FC DISC SYSTEM

发行量:3万

定价:5800日元



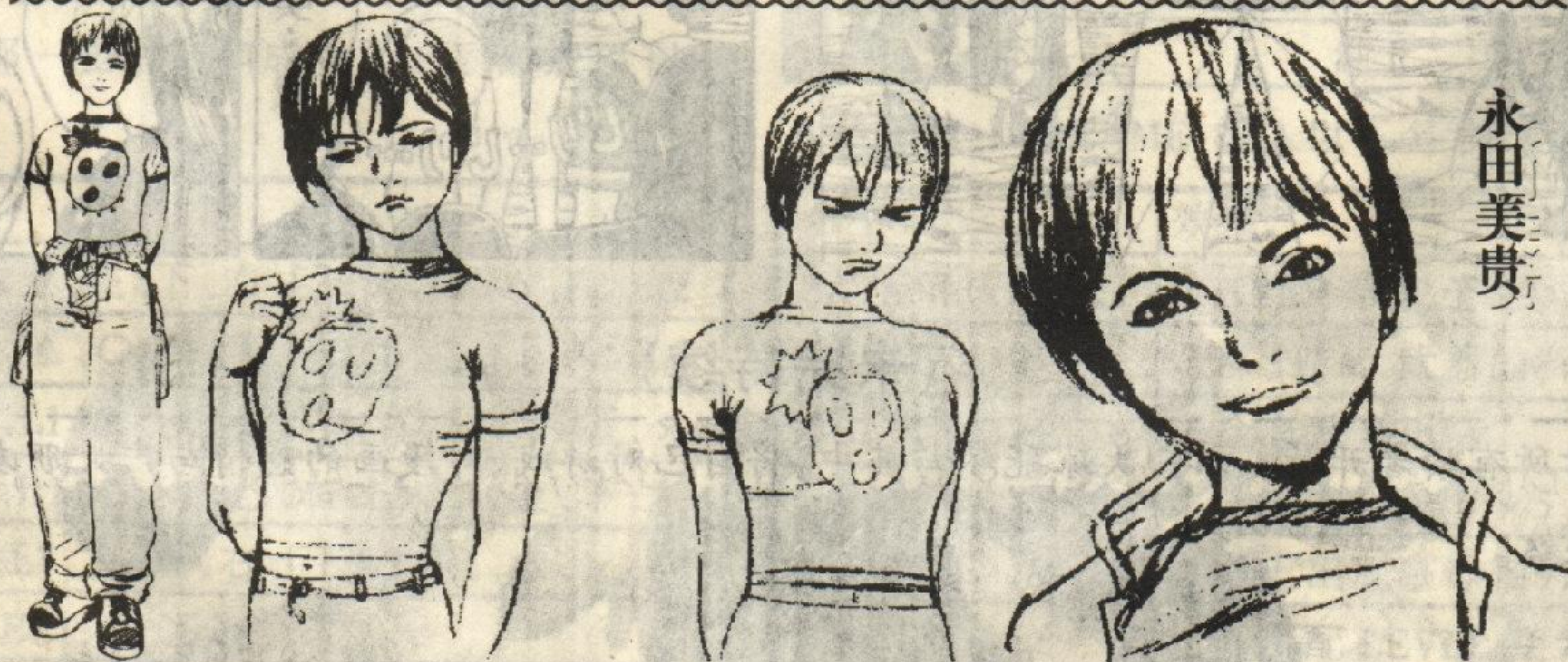
神宫寺三郎



御苑洋子



熊野参造



永田美贵



探侦神宫寺三郎

危险な二人(后编)

1989年2月10日发售

FC DISK SYSTEM

发行量:3万 定价:3300日元



探侦神宫寺三郎

时の过ぎゆくままに

1990年9月28日发售

FC卡带 发行量:3万

定价:3300日元



探侦神宫寺三郎

未完のルポ

1996年11月29日发售

PS/SS 发行量:15万

定价:5800日元

名作片头、结尾欣赏

游戏 (片头)

封神演义

毕竟是日本制作的"封神演义",虽然设计者参考了中国古代的服饰,但不少人物在形象上仍令中国玩家有不适应的感觉。在这段片头的编排上我们可以看到许多日本游戏的老套路,让人觉得缺乏新意。此外,在人物的动感方面刻划也不够。总之是那种乍一看还不错,但仔细品味却觉平庸的动画。



















动画 (片头)

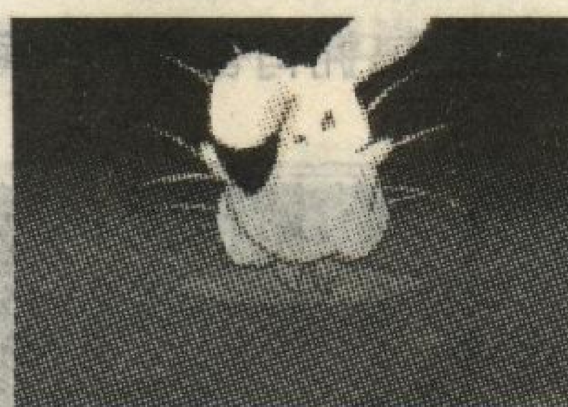
吸血姬美夕

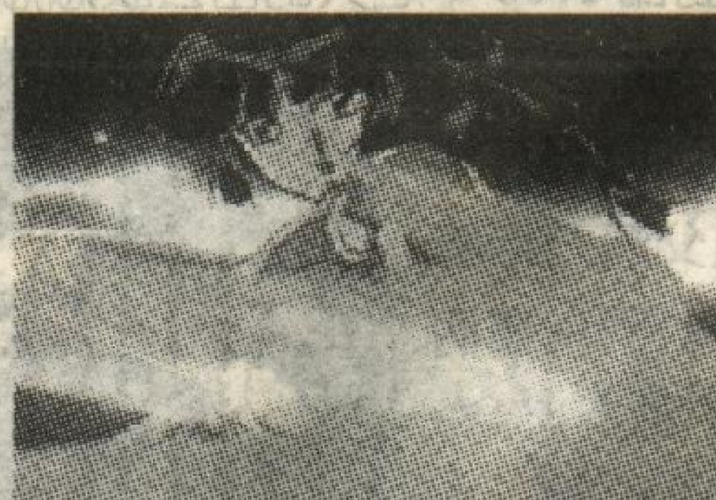
国内看过这部动画片的朋友恐怕不多,在了解了"吸血姬美夕"的大概情节之后再回头看这段OP动画,其实能够获得更好的效果。在"神魔的鼓动"这首片头歌曲的衬托下,空幻迷离的画面在观众的眼前不断地闪过,充分展现了作品所要传达的那种感觉。



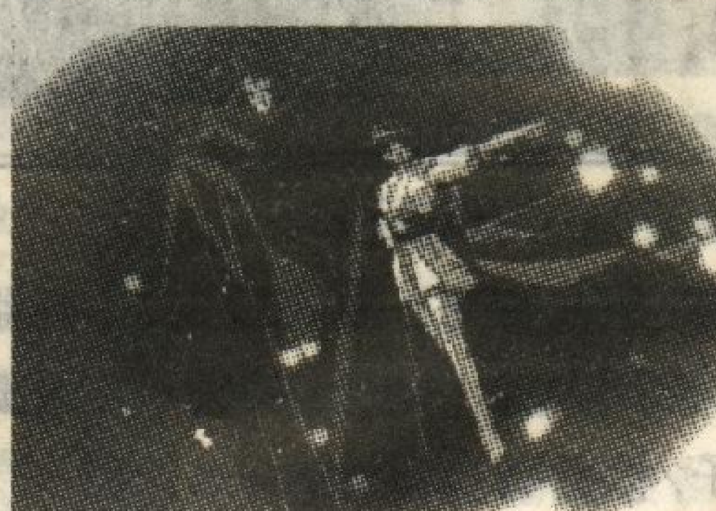












动漫万花筒

八云立



大学生七地健生为了将祖父遗留的佩刀奉献给神社，于是决定前往岛根县的出云地区。与此同时，剧团的负责人北野为了下一部戏剧的取材也准备到那里旅行，七地的父亲拜托北野照看自己的儿子并让七地在同行途中在剧团打工。众人出发了，同行的人中还包括北野的女友——剧团女演员户田千夏以及驾驶员江马。

众人来到仍留传有出云族传说的维夫村的道返神社，恰巧这里正在举行49年一度的秘祭——神和祭。七地等被祭祀中跳奉纳之舞的巫女的美艳所吸引，可他们并不知道此人竟是个男子，而且是布椎神道流宗家的继承人，他的名字叫暗己，原定来迎接众人的巫女布椎宁子是他的亲姐姐。



据《古事记》记载，古时大和族与出云族曾有过一场激战，最后大和族成为支配者并将出云族的诅咒之念封印在维夫村。布椎家的宗主世世代代以来责任便是守护怨念的封印。



本来祭祀仪式一定要有七柄神剑才行，但目前神剑有六柄已经遗失，被封印了1700年的怨念将如火山爆发般喷出。暗己的父亲海潮命令暗己去收集下落不明的神剑，这一使命使暗己经受了前所未有的残酷考验。

暗己继承了布椎家宗主的地位，作为最初的试练他将先代宗主，也就是自己的父亲杀死，这一秘密仪式被七地偶然间见到，就这样七地被认为是亵渎了神事而受到布椎家所有人的追杀。暗己渐渐被神剑迦具土所附有的怨念所控制，发誓一定要杀死七地才肯罢休。

同时，因嫉妒而发狂的千夏竟对北野持刀相向，她不慎进入村中的禁域并破坏了结界，被封印1700年之久的出云族怨念终于涌了出来。想要阻止无比强大而且不断膨胀的怨念，只有再度使用神剑以张开结界才行。七地持有的祖父遗刀与暗己的迦具土产生了共鸣，原来那柄刀也是神剑之一。为了对抗怨念，暗己遵从亡父的教导与七地一起与敌人展开死斗……



STAFF

原作/树なつみ　监督/望月智充　角色设定、作画监督/楠本佑子
脚本/坂本户　七地/浪川大辅　暗己/关智一　北野/藤原启治
千夏/渡边美佐　宁子/樱井智　海潮/有本钦隆

公主露秋（OAV版）



本作的主人公水城佑介是当地一所学校的普通高中2年级学生，他父母双亡，独自在外面租了一间屋子居住。佑介有个爱迟到的坏毛病，这天他正准备走山上的近道赶到学校去，谁知有个闪光的物体从天而降。是陨石吗？不是，落在佑介怀里的竟是个美丽的少女！

佑介对外谎称少女是自己的妹妹，然后将她带回了家。少女除了记得自己名叫露秋以外，其他的记忆已经完全丧失了！为了给露秋找适合的衣服，佑介只好到镇中的商店里去购买，而露秋则承担起为佑介做饭的工作，就这样，佑介过起了恋爱般的生活。可惜，好景不长，来寻找露秋的她的孪生姐妹迈秋和卡秋出现了，随之而来的还有一直在追杀这三位少女的魔族刺客贝加。原来露秋的真正身份是魔界的公主。在一次政变中她失去了母亲，为了躲避追杀，她和两个妹妹都逃到了人间界。佑介因为与露秋的相识而不自觉地被卷入到堕天使和魔族的大战中，另一方面他则和露秋三姐妹生活在一起，这种奇妙的关系对佑介来讲是幸福还是灾难呢？





STAFF

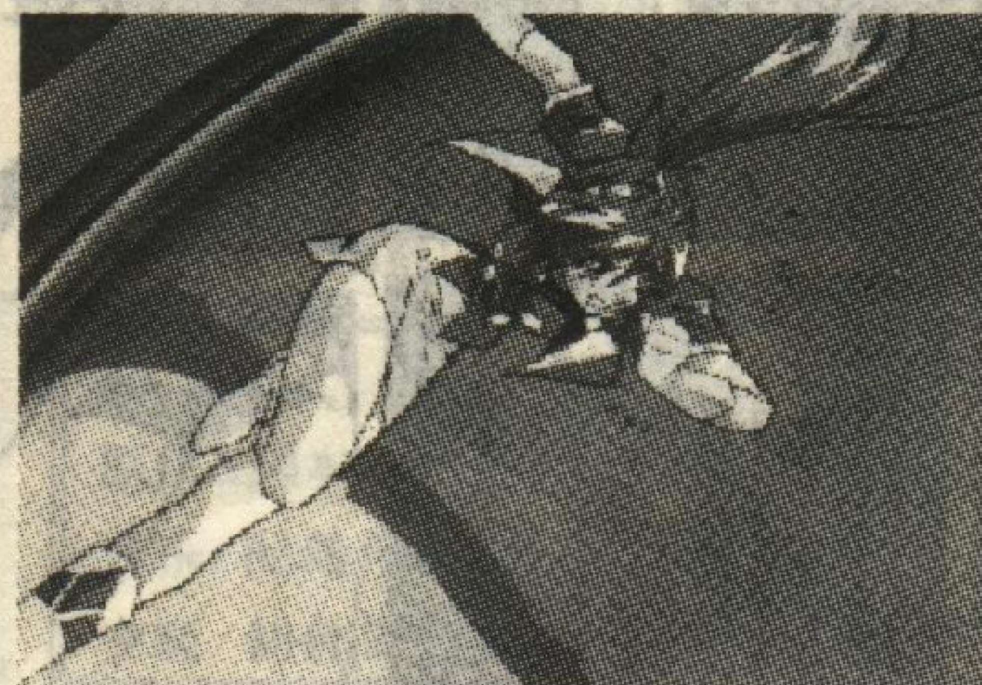
原作、脚本/竹内葵　角色设定&作画监督/青野原司
监督/铃木行　露秋/菊池志穗　佑介/高木涉
迈秋/椎名碧　卡秋/白鸟由里

JaGa弓!四重奏（OAV版）

Mission 1　黑与白

高速公路上，一辆汽车在飞快地奔驰着，车上是正在逃跑途中的R－罗福斯塔所率领的盗贼团。忽然，随着几张卡片的出现，四位美丽的少女拦住了盗贼们的去路！

"方块卡"是速度卡，拥有者是乔・黛蒙德17世，可使用超越音速的真空斩。



"梅花卡"是感知卡，拥有者是卡莎・古罗巴17世，有着千里眼、顺风耳的能力。

"红桃卡"是机关卡，拥有者是柯可・哈德福18世，她是成员中年龄最小的一个，其能力便是设置千奇百怪的机关陷井。



"黑桃卡"是领导卡,拥有者是珊迪·斯培特17世,为人沉着冷静,往往能在最后的紧要关头反败为胜!

这个故事的时代与世界完全是虚构的,在一个名为卡片王国的国度里,有一支完全由少女组成直属于国王的亲卫队,她们分别以卡片作为自己的象征。这支队伍的职责是守护大地、保卫国民,为此即使牺牲生命也在所不惜。她们屡立奇功,一次次击退了邪恶势力的侵袭。但是,由于这几位女孩子实在过于活跃了,所以又获得了一个别名——JaGa马!四重奏!

Mission 2 火之吻



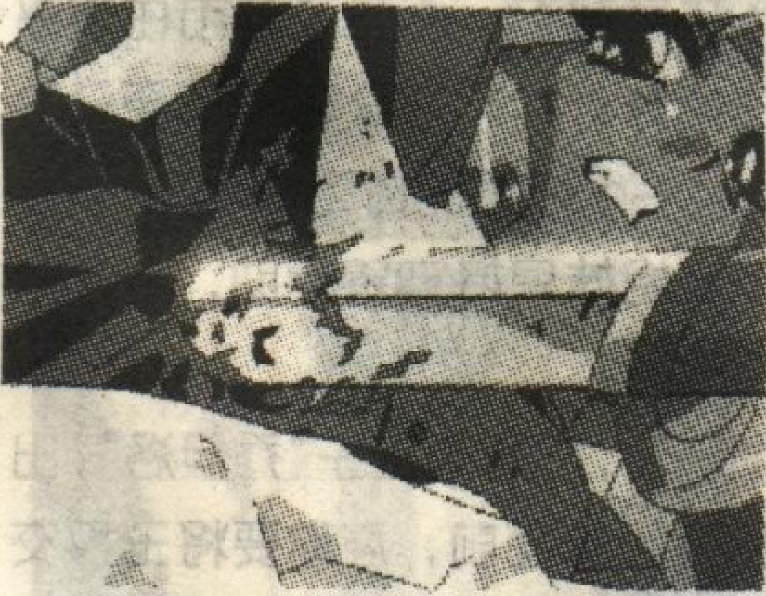
本来和平的卡片王国有一日突然遭到了袭击,来者是形似国际象棋中"马"的巨塔,分为黑白两色的塔彼此间还在争斗不休,葱绿的山野完全被破坏了,其狂暴的行为已深深威胁到了王国的安全。

面对这种非常事态,国王直属的亲卫队只好出动。乔、卡莎及柯可三人赶到现场,正当她们要阻止怪物的行动时,一支奇怪的忍者军团突然登场,于是一场大混战展开了。



这还不算,神秘的中国人千秋海、恐怖的占卜师艾夏以及自称是乔的恋人的蒙面美形怪盗布拉卡森也莫名其妙地加入战团,事态向着更为复杂的方向发展着!

人们阻挡巨塔的行动失败了,乔则继续追赶,但由于布拉卡森的缘故而一直未能得手。冲入塔内部的卡莎与柯柯与忍者军团及艾夏遭遇,被迫进入苦战。卡莎在战斗中受伤,柯可只好独自前往塔的中心部。



与此同时,珊迪指挥的各部队也展开了最后的作战,代号为"火之吻",她决意将亲卫队的全部力量集中起来以形成巨大的力量,但这样做是有危险的,可能会导致珊迪自身的死亡。到底巨塔的行动能否被阻止呢?四位美少女的命运又将如何呢?

STAFF

监督/长冈康史　企划/杉田笃彦　脚本/细井能道
作画监督/绀野直幸　美术监督/野崎俊郎
乔/宫村优子　卡莎/浅田叶子　柯可/米泽 MOMO
千秋海/枪山修之　艾夏/藤生真沙子　珊迪/今井由香
布拉卡森/上田佑司

GUN SMITH CATS
(OAV版 全3卷)

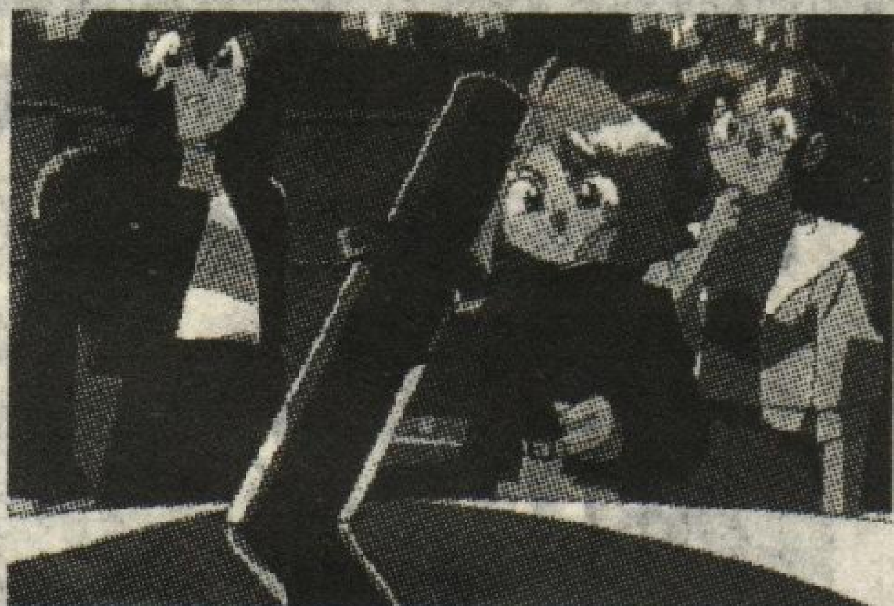
在联邦ATF(联邦酒精、香烟及枪械取缔局的协力搜查下,武器秘密贩卖组织被揭毁了。但是,秘密组织为了将不利于自己的证据抹消,决定将所有知情者杀死,于是派出了凶狠狡猾的女杀手拉迪诺芙,血腥的杀戮开始了。



本作的主人公拉利·本赛特是芝加哥著名的赏金猎手,但表面上却只是个普通的枪店店主,其小店的名字便叫作"GUN SMITH CATS"。年龄只有19岁,但对外部谎称已21岁,爱枪为Cz75,常驾驶的名车则为G. T500。

梅·霍芙肯丝,她是拉利的好助手,被拉利称为"爆弹娘"。梅是个遇到什么事都想使用炸弹来解决的女孩子,同时也是最杰出的拆弹专家,其技术是从前男友肯那里学来的。

此次,拉利与梅所要面对的对手便是拉迪诺芙,这位冷血女杀手化名为布拉迪·比亚斯,由于其过去曾在特殊部队服役,所以精通各种武器和格斗技,可以说是拉利最可怕的敌人。



经过一番恶战,拉利最终取得了胜利,拉迪诺芙被击退了。

事隔不久,心有不甘的拉迪诺芙再度出现,她以更为凶猛的攻势将拉利几乎逼入了绝境。拉利与梅只好暂时避开她的锋芒,可是反击的机会还没到来,拉迪诺芙的阴影却已迫近了!



本作以枪战、追车等动作因素作为卖点,重点突出了一个"动"字,其中惊险的场面层出不穷,令人目不暇接!

STAFF

监督/もりたけし　总作画监督/松原德弘
拉利/根谷美智子　梅/荒木香惠　拉迪诺芙/泽海阳子

DETATOKO PRINCESS



在普利里安多大陆有一个绿意盎然的平和国家——索扎兰特。该国的国民在通过"成人仪式"之后便可拥有使用魔法的能力,所以人们也称这个国家为"魔法王国"。索扎兰特的王位继承者拉琵丝是个可使任何魔法无效化的美丽少女,其天真烂漫、开朗直率的性格深受父母的喜爱。其双亲——泰亚=主水10世国王与王妃极有威望,国民对其极为爱戴。拉琵丝是个好动的女孩儿,总爱使用魔法而闹得王宫中鸡犬不宁。



其母为了拉琵丝的将来打算,希望她能真正意识到作为公主的责任,于是决定将她送出去旅行。和拉琵丝一起启程的当然还有几位同伴,他们是弱小但却拥有不死之身的佣兵柯帕克,有着人类形貌的妖精少女南多拉以及担任拉琵丝教育重任的老爷爷。由于王妃在使用魔法时出了差错,所以失手将拉琵丝等转移到了远离王城的地方。接着,拉琵丝被误认为来自北方的魔





女，所以遭到了另一位美丽少女克蕾克姐·托巴丝的追击。

一行人来到了名为哈兰特的城镇，在这里又遇到了认为金钱高于一切的横暴的女领主艾丽娜，拉芭丝等的到来立刻引起了一场巨大的骚乱！

STAFF

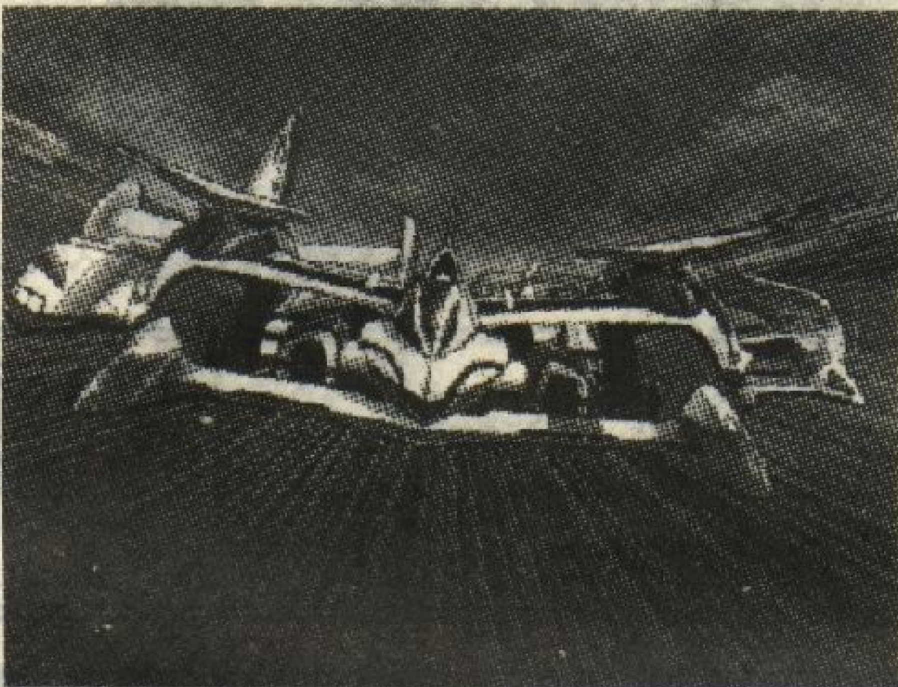
监督／新房昭之　脚本／久保田雅史　角色设定／数井浩子
拉琵丝／宫村优子　柯帕克／关智一
老爷爷／青野武　国王／大冢明夫　王妃／川村万梨阿

新世纪GPX 高智能方程式SAGA（OVA版 共8卷）



这是一部描写近未来搭载了高智能电脑的赛车以及为夺取胜利而奋勇拼搏的年青人群像的作品，其TV版在我国也曾放映过。"新世纪GPX"的前两部——"DOUBLE ONE"系列和"ZERO"系列早已终结，此次登场的是全新的"SAGA篇"。

本篇发生在"ZERO"系列故事的第二年，即2019年。第14届世界高智能方程式大赛的决赛在澳大利亚展开，主人公风见隼人没有听从电脑的忠告，因急于求胜而与哈耐鲁的赛车相撞，结果两人双双被迫退出了比赛。



随着科技的迅猛发展，在赛车比赛中起关键作用的似乎已变为机器的性能，而人的技术反而不再重要，这对于许多赛车手而言不能不说是一种悲哀。隼人焦急地等待着下届比赛的到来，他所面临的挑战将会更胜从前，不仅有着性能超卓的机体，而且还有着形形色色的厉害对手。



本作的魅力在于紧张激烈的赛车战，其临场感极强。此外，已经长大的隼人在形象上也比过去更为讨好，相信一定可以吸引不少女性FANS。

STAFF

角色设计&监督／久行宏和　原案／福田巳津央　隼人／金丸淳一
哈耐鲁／置鲇龙太郎　克丽亚·弗顿／冬马由美
今日子／天野由梨　新条直辉／绿川光

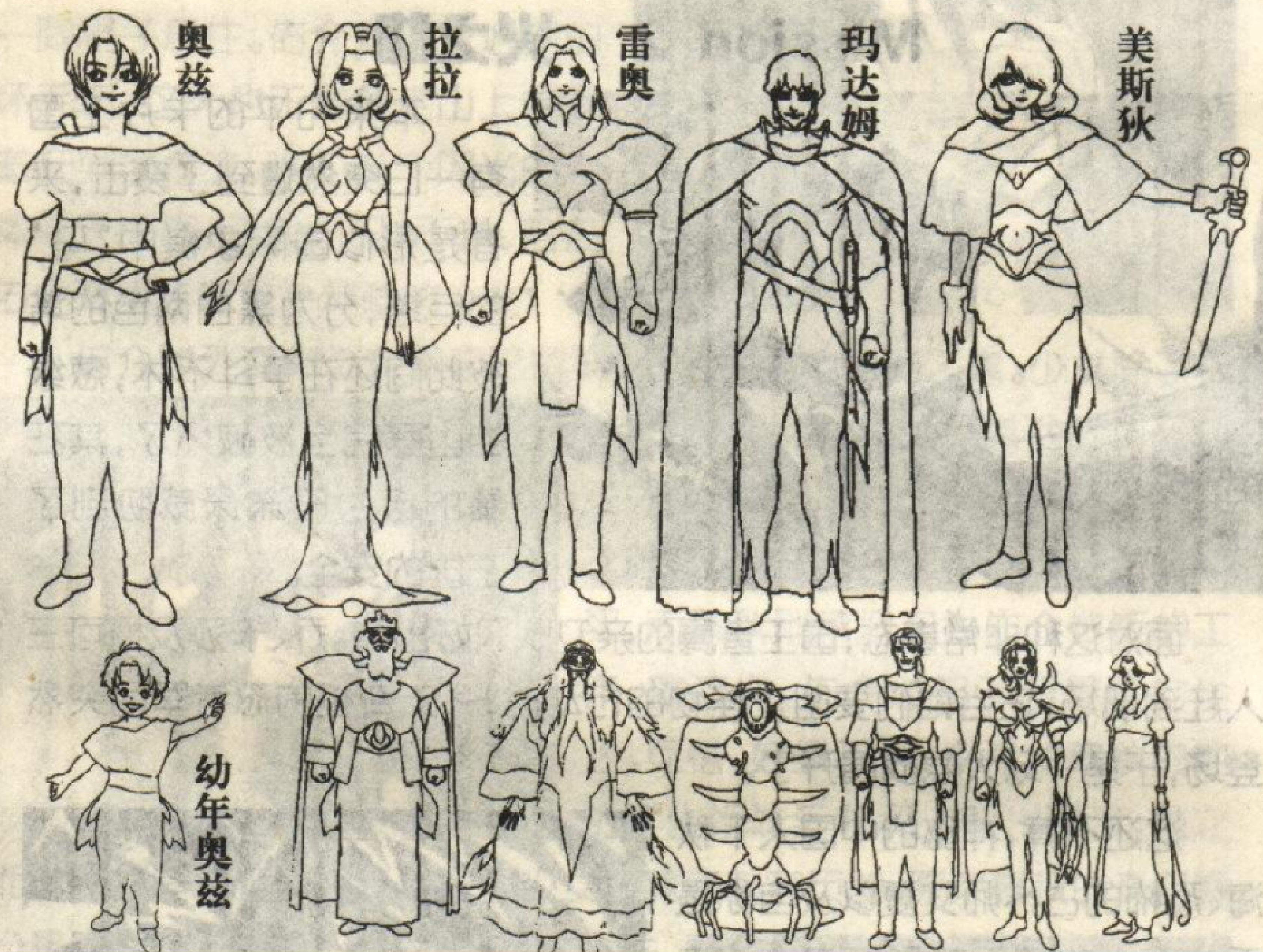
深海的住人

故事的舞台是某惑星的深海，在那里有个被称为MERE的世界，创造主MERE创造了生活在这个世界中的住人——海男和海女。随着岁月的流逝，海男与海女之间逐渐产生了争斗与嫉妒等邪恶的思想，这种思想产生的能量在深海中聚集成被称作"黑暗之源"的结晶。

带有黑暗之力的结晶被小国哈兹的女魔导士露丝美拉控制在手中，她以自己心中的憎恨支配着宿有邪恶意志的魔剑——魔界双叶，为了代替创造主支配整个MERE的世界，她向周围其它的国家发起了侵攻。但是，想要成为新的神，首先要取得传说中的一对贝壳才行……

本作的主人公是一名赏金猎手，他的名子叫奥兹，其师是著名的魔导灵士美斯狄·乔。被称作魔导灵士的人有着与生俱来的灵力，为此他们遭到普通人的憎恶，所以魔导灵士们都隐居在深山。但是由于他们的特殊能力，所以往往会在国与国之间的争斗中作为秘密力量而被雇用。奥兹对这种生活已经十分厌倦，于是他改变身份，成为了一名猎杀妖魔的赏金猎手。

在名为莫斯雷姆公国的小村镇，奥兹展开了对著名的海之暴徒——传说的夏迪的追杀。于此同时，莫斯雷姆突然遭到哈兹的大举侵略，究竟这个小公国与露丝美拉的野心有什么关系呢?怀着同样疑问的莫斯雷姆武官玛达姆也被哈兹的魔导灵士露丝美拉那不可思议的力量所吸引，最终成为了她的手下。MERE的世界燃起了战火，乔和奥兹都不可避免地被卷了进来!



STAFF

原作／寺田宪史　角色设定／山田章博　监督／森川滋
脚本／寺田宪史、岸间信明、平野靖士

南海奇皇



东京都下，西武藏野市住着岛原三姐妹。她们的父母早年便已去世，唯一能依靠的哥哥亦下落不明，所以三姐妹只好守望相助，坚强地独自生活。

一日，巴龙国王子"乔伊洛"，出现在三姐妹面前，声称要将王权交托给她们。

三姐妹欢天喜地，但却不知其中有诈。她们很快便跟随王子来到南方，不过抵达目的地时，她们发觉那里只不过是一个荒岛而已。就在这时，象征王权的巨型石像南海奇皇慢慢地移动起来……



因为这次奇遇，南海奇皇追踪三姐妹而来到东京闹市。就这样，机械人要融入人类社会的闹剧随之揭开序幕!

STAFF

原作&脚本／会川升　监督／神谷纯　角色设定／田中比吕人
音乐／配岛邦明　海潮／宫村优子　魅波／住友优子
夕姬／仙台艾莉　肖艾鲁／宫田始典

闲情雅趣篇







▲▶这是格斗之王'98的全套彩卡，共15袋，每袋中有10枚。

◀《格斗之王者(3)》是一本有关"格斗之王'97"的漫画集。



◀取材自EVA的原子笔。





▲这两本是"格斗之王者"的前两卷。



◀取材睢「樱花大战」的怀表。









◀「超能力大战2012」的海报。



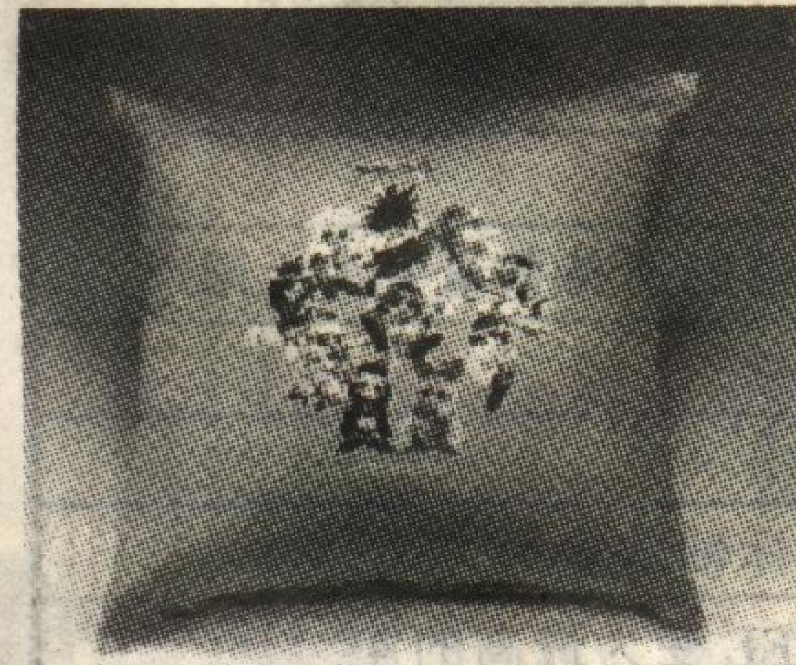


◀左面两幅图中是娜可露露的海报及手办。



◀这是取材自SS游戏"樱花大战"的留声机。

▼这是"悠久幻想曲"的镜框(上图为电源OFF时，下图则为电源ON时)。



◀「悠久幻想曲」的枕头。



◀「蓝宝石之迷」的文件夹。



◀「悠久幻想曲」的文件夹，可是限定版哦!





秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/ CZY

PS 影牢～刻命馆真章
南京　李震

增加金钱

在游戏初段，金钱是非常重要的，死悭死抵都要储钱来购买陷井，但是在开始时玩者的资金又少。如果有这一个秘技协助便可以在游戏开始时便可储齐陷井了，玩者先要在输入角色名字时，输入"ユリアス"或者是"アスタルテ"的话，便可以在游戏开始时有2800Ark的资金了。另处在游戏的标题画面中按"R1"4次、"R2"6次的话，在听到了音效之后便会新增了"SOUND TEST"。

PS 钓鱼太郎
南京　李震

道具全满

游戏中有6个隐藏指令，而这一些指令只要在游戏的TITTLE画面中输入便可以得到不同的效果，以下便把那一些指令和成功了之后的效果刊登出来。

PS PARLOR STATION
南京　李震

意外收获

有了这一个秘技，便右以在游戏开始不久后得到4000万，玩者在选择了秘书之生，便可以正式开始游戏，开始了之后玩者便走到画面最右上的大学的"街路树"前，连续向着它调查5次，这样的话便会发生拾到宝物的特别事件，之后便可以得到4000万了。

PS TRAP GUNNER
南京　李震

在本游戏中是有6个隐藏指令的，利用这些隐藏指令来进行游戏将使玩者获得更多的乐趣，而这一些指令只要在游戏的TITTLE画面中输入便可以得到不同的效果，可以说非常的简单而且实且，以下我们便把那一些指令和成功了之后的效果刊登出来。

效果	指令
隐藏角色	L2、L1、上、左、下、右、□、×、○、△、R1、R2
隐藏 COSTUME	R2、R1、△、○、×、□、右、下、左、上、L1、L2
TRAP EDIT	L2、R2、L1、R1、上、△、左、右、□、○、下、×
隐藏 BGM	○、R2、R1、△、×、□、右、L2、L1、上、下、左
隐藏 SAVE ICON	左、L2、L1、上、下、右、□、R2、R1、△、×、○
隐藏关数	按 SELECT 12 下

PS 格斗之王·京
湖北　方晓

所有人物出现方法

在游戏的故事模式中，玩者所遇到的角色是会随着故事和发展而增加，每当玩者遇到一个角色并完成了他的特殊事件，便右以在对战时使用。现在便有一个方法可以不用发生特殊事件，便可以在对战所有角色，方法便是在故事模式中的拳王大赛之前，跟所有角色的好感度都是在正常或以上便可，之后以这一个记录便可以在对战时使用全部角色了。

PS KITCHEN PANK
湖北　方晓

秘密指令

不知道搞什么，今期的秘技特别指令要输入，现在这个《KITCHEN PANK》又有一大埋，我这个秘技人快要死了，以下便有一些有用的特殊指令可供玩者参考，不过所有指令要以2P手掣输入。

PS FIRE PANIC～MARK之RESCUE在作战～
湖北　方晓

可以选版

终于有选版秘技了！先站在TOWER的LOBBY中间面向火场，再进入OPTION画面，然后选择PASSWORD输入，再输入以下不同的PASSWORD，便可以进入不同版面。

PASSWORD	进入版面
FLUFFY	ランドリー之 AREA2
SWEATY	ランドリー之 AREA3
HOTROD	クルマ之整备工场之 AREA1
GREASE	クルマ之整备工场之 AREA2
BIGEND	クルマ之整备工场之 AREA3

PS GRAND THEFT AUTO
湖北　方晓

入名秘技：D REAME 输入以下名字，便可有不同效果。

名字	效果
SATANLIVES	PLAYER 数增至 99
GROOVY	全部 ITEM，武器的所持数量变为无限
CHUFF	不会有警察出场
EXCREMENT	ボーナスレート ×5
BLOWME	画面上出现座标轴的显示
EATTHIS	指名手配 LEVEL 变为最高的 4

PS 回声之夜 秘

河南　方世成

自由听音乐

在把 26 个アストラルピース都收集了便可前去游戏室，在那里打开ジコークボックス的话，便出现了可听到所音乐的 SOUND TEST。

看见流星群

在天气晴朗的夜晚 21:00 至 03:00 之间，再前去テツキテラス，便有 1/64 的机会可以看见流星群的出现，如果要增加机会，只要不断出入附近的入口便可。若要达成游戏的 PERFECT 度，便一定要完成这 EVENT。

PS 格斗之王·京 秘

河南　方世成

使用全部隐藏角色

平时在 BATTLE MODE 中不能使用的 14 位角色，现在终于有秘技可以使用了！只要在 ADVENTURE MODE 中 CLEAR 时京能达到一定 LEVEL，再在 BATTLE MODE 的选人时输入一定指令便可选到。

隐藏角色	条件(出现的 CLEAR LEVEL)	输入指令
山崎龙二	京到达 LEVEL6 以上	在选人时把选人框移到山崎龙二处同时按 L1＋○键决定
八神 庵	京到达 LEVEL7 以上	在选人时把选人框移到八神庵处同时按 L1＋○键决定
七伽社	京到达 LEVEL8 以上	在选人时把选人框移到七伽社处同时按 L1＋○键决定
克里斯	京到达 LEVEL8 以上	在选人时把选人框移到克里斯处同时按 L1＋○键决定
莎米	京到达 LEVEL8 以上	在选人时把选人框移到莎米处同时按 L1＋○键决定
大蛇	京到达 LEVEL10 以上	在选人时把选人框移到八神庵处同时按 R2＋L2＋○键决定
草雉 苍司	CLEAR 了日本编	在选人时把选人框移到京处同时按 L1＋○键决定
千堂恭司	CLEAR 了美国编(BOGARO 兄弟约定重逢)	在选人时把选人框移到 RYO 处同时按 R1＋○键决定
千堂翔太	CLEAR 了美国编(BOGARO 兄弟约定重逢)	在选人时把选人框移到 ROBERT 处同时按 R1＋○键决定
千堂顺子	CLEAR 了美国编(BOGARO 兄弟约定重逢)	在选人时把选人框移到 YURI 处同时按 R1＋○键决定
草雉柴舟	CLEAR 了亚洲编	在选人时把选人框移到京处同时按 R1＋○键决定
干之大地之社	CLEAR 了亚洲编	在选人时把选人框移到社处同时按 L2＋R2＋○键决定
荒狂稻光之莎米	CLEAR 了亚洲编	在选人时把选人框移到克里斯处同时按 L2＋R2＋○键决定
炎之克里斯	CLEAR 了亚洲编	在选人时把选人框移到莎米处同时按 L2＋R2＋○键决定

PS JET MOTO'98 秘

南昌　陈凯

得到全部特殊能力 MEDAL

先把 OPTION 中的难易度校为 PROFESSIONAL、LAP 数校为 5 圈，再回到标题画面顺序按←、□、、△、×、→、↓、←、R2、L2。

得到 STAND RACING KEY

先把 OPTION 中的难易度较为 PROFESSIONAL、LAP 数校为 4 圈，再回到标题画面顺序按△、↓、、→、R2、R1、↑、←、□。

隐藏 RIDER 及最高难度

先把 OPTION 中的难易度校为 MASTER、LAP 数校为 6 圈，再回到标题画面顺序按←、□、↓、→、×、L1、R1。可以盾到 MESSAGE 及表彰 SCENE

先选择 RIDER VAMPIEERA，然后把 OPTION 的ターボ校为 ON、クラップル校为 OFF，ハンテ校为 ON，跟着按着 L1 或 L2 不放来选 CREDITS。

可以看开发者 MESSAGE

先选择 REDER BLADE，再把 OPTION 中的难易度校为 NOVICE、LAP 数校为 4 圈，跟着按着 R2 不放来选 CREDITS。

选择全部 10 个 COURSE

1/选择了 RIDER BOMBER 后，回到标题画面；

2/再把 OPTION 中的难易度较为 AMATEUR、TURBO 校为 OFF；

3/在标题画面顺序输入↑、↓、←、→、↑、↓、←、→；4/再把 OPTION 中的难易度校为 PROFESSIONAL、TURBO 较为 ON；

5/在标题画面顺序输入 R2、R1、L1、L2、R2、R1、L1、L2；选择《JET MOTO》第一集的 COURSE

1/选择了 RIDER LI DAVE 后，回到标题画面

2/再把 OPTION 中的难易度校为 MASTER，LAP 数校为 5 圈；

3/在标题画面顺序输入↑、↓、←、→、R2、R1、L2、L；

4/再选择 RIDER WILD RIDE，回到标题画面；

5/再把 OPTION 中的 TURBO 校为 ON；

6/在标题画面顺序输入↑、←、→、□、R2、×、L2；

PS PRINCESS MAKER POCKET 大作战 秘

南昌　陈凯

新角色出现

在 STORY MODE 中选择了"ふつう"跟着选择任何一个角色开始游戏，之后把最后登场的ウズ打倒，这样便可以使用她。此外，在 STORY MODE 中选むずかしい以"2 之娘"打倒最后，便会遇到キューブ把她打倒便可使用。而这两个角色只限于 STORY MODE 以外的 MODE 使用。

PS 铳梦 秘

南昌　陈凯

デツキマン的五个分身

在游戏中デツキマン在不同场合出现时，会有五个不同的分身，出现的位置如下：

デツキマン的简称	出现场所
宇宙船パイロット・デツキマン	宇宙船・イエールガーデノ
はぐれデツキマン	クズ铁街・地下下水坑
机甲术之谷デツキマン	火星・机甲术之谷
狻??m 芘???	レウアイアサン・居住区
デストチエンバー	ザレム・ダストチエンバー

デツキマン O 号

先去ザウリルス墓所内的第一间棺之屋，在进入入口之后行到右上方的柱前按 O 掣，若成功的话デツキマン O 号便会从柱中走出来，而他的别名是"だつちデツキマン"。

PS 私立 JUSTICE 学园
吉林　袁宁

VS 画面的秘密

先进入 ARCADE DISK，然后在 SHORTCUT 已经 OFF 了的情况下开始游戏，跟着在表示 VS 画面时不断把方向掣转圈，这样的话画面便会随之而转动"。

校歌的秘密

先把 EVOLUTION DISK 的"一人で游ぶ"CLEAR，那么在"おまけ"中便会多了使用角色所属学校的校歌，这歌在听之余也可作卡拉 OK 唱呢!

PS PARLOR STATION
吉林　袁宁

免费得到 4000 万 YEN

先进入游戏，然后在选好 ADVISER 后，走到地图左上方???大学之街路树，跟着对这棵树连续调查 5 次，这样便会有拾得宝物的 EVENT 发生，4000 万 YEN 就此入手。

PS 爆走兄弟 LET'S&GO!! ETERNAL WINGS
吉林　袁宁

隐藏条件

在这 GAME 中有很多隐藏要素，出现条件如下。

隐藏 SCENARIO 及 COURSE

出现的隐藏要素	出现条件
隐藏 SCENARIO 其之一レイ VSマリナ	シナリオモード中以マリナ爆机
隐藏 SCENARIO 其之二ミハエルV.Sシユピツド&エーリツヒ	シナリオモード中以ミハエル爆机
おまけシナリオ(在 OPTIONK 中的?出现)	把隐藏 SCENARIO 其之二 CLEAR
フアイナルコース	把シナリオモード CLEAR 一次

隐藏角色

出现角色	出现条件
阵&渐	以豪树或列矢 CLEAR シナリオモード
レイ	把隐藏 SCENARIO 其之一 CLEAR
シユミツト&エーリツヒ	把隐藏 SCENARIO 其之二 CLEAR

SS GRANDIA DIGITAL MUSEUM
西安　张贤

DEBUG MODE

在 MINI GAME"100 亿番胜负"的标题画面中，顺序输入←、→、×10 次，样在游戏开始后便可玩到画面右上角会有数字出现的 DEBUG MODE，只要输入不同数字，便可选择到不同的球种。

1/直球；2/速球；3/JUMP FORK；4/缓曲绵球；5/超速球；6/通天阁魔球；7/LOOP 魔球；8/消失魔球；9/CHANGE UP；10/稻妻魔球；11/STOP 魔球；12/加速魔球；13/SUBMARINE 魔球；14/分身魔球。

PS STAR OCEAN SECOND STORY
西安　张贤

PRIVATE ACTION 不断出现

从"クロード编"或"レナ编"开始游戏，然后在ラクール地方会出现 PRIVATE ACTION，出版社前"家出少女"的事件会 RANDOM 发生，而在这事件的对话选择肢中，选择"やつぱい放つてはおけないな"这个答案，跟着去到ハーリー又会再有 PRIVATE ACTION 发生，在近人口的仓库处亦会再遇家出少女，而在与她的对话选择肢中，选择"どらも放つとけないけ"这个答案，便会和敌人开战，战斗终了之后，再去ハーリー便会再出现 PRIVATE ACTION 跟着与仓库事件相同的事件会重新发生，如此这般便可在这里不断储经验值。

PS KITCHEN PANIC
西安　张贤

11 指令任你入

在不同情况输入以下指令，便会有不同效果。

■：在 STAGE 选择画面时输入

◆：在 PAUSE 时输入

效果	指令
■选版	同时按着○、×、△、□、L1、R1、L2、R2 不放来按↑、↓、→
■残机设定可去到 99	同时按着 L2、R2 不放来按↑、↓、←、→，同时按着 L1、R1 不放来按→、←、↓，放开 L1 及 R1 来按△
■全部 DAMAGE 都变为 1	同时按着 L1、R1 不放来按△、□、○、×，同时按着 L2、R2 不放来按○、□、×，放开 L2 及 R2 来按△
■主角对 DANGER 及穴无敌	R23 次、L23 次、R17 次、L23 次、R23 次、R17 次
◆体力全回复	↑、↑、↓、↓、□、○、□、○、L1、R1
◆得到ロケツトポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、↑
◆得到ぱたぱたポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、↓
◆得到ふおふおポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、○
◆得到ジヤンピングポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、△
◆得到アイスポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、□
◆マリーポテト	R1、R2、R2、L1、←、→、×

ARC 少年街霸 3
西安　张贤

隐藏模式和人物

先要说明的便是第四个 ISM，这一个模式没有 SUPER BAR 及 CRUSH BAR 的。如果使用这个模式先要找一部可以使用以下隐藏人物的机按紧强 P 和强 K 来按 START，这样便可以使用没有 ISM 的角色了。

而隐藏人物一共有三个之多。第一个要说的便是《STREET FUGHTERⅡ》中 M·BISON!

至于使用他的方法，就是先选一部已启动了超过 2 星期以上的机，把选人框移到去 KARIN 处，停留一秒以上，再把选人框移到去选择随机角色处，然后按实 START 来按 P 或 K 确定，那么 M·MISON 便可以使用他了。

第二个隐藏人物便是 JUNI 了，使用她的方法跟 M·BISON 的有点相似，同样地也是把选人框移到去 KARIN 处，停留一秒以上，再把选人框移到去选择随机角色处，再住按↓或↑(选人框外的方向)来决定即可。

最后便是 JUNI 了，玩者先要把选人框移到去 KARIN 处，停留一秒以上，再把选人框移到去选择随机角色处，再按住→或←(选人框处的方向)来决定即可。

一梦苍生

序章 风继续吹(中)



责编/默文

创意:《电子游戏与电脑游戏》工作室全体同仁

一九九八年1~7月，在此期间所有出售的RPG类游戏中，前十五位排名SQUARE独占六席，并且包揽三甲(《寄生前夜》98万余，《异度装甲》89万余、《武藏传》61万余)。排位第六的《超级机器人大战F完结篇》虽然亦销出31万余，却依然以4000之差落于《陆行鸟之不思议迷宫》之后(第四为ENIX的《星海传说2》59万)，忝陪末席的赫然便是广受赞誉的大作《格兰迪亚》，销量11万，比起复刻版的《FFⅤ》(十一位)还低了两万多。这一些数字像团浓重的夜雾压在SS玩家心上，隔绝的是当初他们慷慨激昂的热情，蒸发的却是不平与怨气。在SQUARE与世嘉几乎同时宣布下一步大行动的瞬间，人们仿佛可以看到两种光芒彼此辉映着，一个是水晶般灿灿的亮采，一个却是深渊之中犹自生生不息的幽明。抛开自身的营销策略和商业定位，迫使世嘉败走麦城的元凶竟然是个软件公司！这实在令人难以理解。DC首批软件中由世嘉自身开发的已有三个：《索尼克ADV》、《VR战士3》、《世嘉拉力2》，均属力量极重的大作，剩下的一个也必然保持同样的等级。这样的做法明显违反以前新主机发卖时由一个巨作带动其他软件的惯例，世嘉急了，倾其全力作生死一搏，可是对着重云压城的《FFⅧ》，孰胜孰败又有谁说得清呢？

在四千万玩家心中，SQUARE是经常授与恩宠的上帝；但至少也有四十万人，已将她当作了陌路世仇。特别是自去年土星滑坡起，或书面、或口头，SQUARE也被溅了无数诋毁的泥水，"昔日的RPG王者之一已沦落为量产型，功利化的公司！"

时间所决定的变异引起心底的波涛，言辞的战旗在闲庭信步的SQUARE头上如电交叉。人站在不同的角度，品味事物的眼光也带上了不同的主观性质。给我们留下珍贵文化遗产《梦溪笔谈》的沈括，又有谁能想到他亦是以谣言中伤而逼使苏东坡被流放的罪魁祸首之一呢？现在也是这样，当年超任时代史氏的拥护者们，有相当一部分因为后来的选择而将刺伤他人更刺伤自心的冰冷长矛扎向了SQUARE：《FFⅦ》是远不如《FFⅤ》、《FFⅥ》了，《浪漫沙加》变作了畸形儿，而其余的一些创新之作更是光怪陆离不知所云。甚至出现了有些杂志将仇史扬世作为自己基调的现象，极尽一切可能给SQUARE脸上抹黑。李定批评苏东坡的言辞是"所为文辞，虽不中理，亦足以鼓动流俗"，说苏东坡不学无术，文辞不好，难道真是这样吗？苏辙发过一句精辟的议论："东坡何罪？独以名太高。"有趣的是"抹黑"原意却是种民俗，即在节日向要祝贺的对象脸上抹上锅灰以示祝福，鄂伦春、锡伯等少数民族竟然还有"抹黑节"。越多的"抹黑"，似乎反而使SQUARE的地位越是上升，她的足音震撼着万壑千峰，回首间却是四海苍茫。

拨开那些如纸蝶游舞的流言，我们可以发现，SS玩家或说传统玩家矛头指向，实质点到了"非机迷"的身上，"媚俗"即有此指，我们无可否认是存在部分"机迷"看不起"非机迷"的，十几年的电玩教育百分之百在他们心中锻造了一个原则之柱：纯游戏性+难度长度=游戏质量。在他们眼里，现在的游戏越来越不像游戏，在他们心中，羁恋不归的永远是往日夕阳。《FFⅦ》综合了许多游戏样式，但因为长度不足而被污蔑地称呼为"太7"；《TOBAL》系列及《武士道之刃》开创了真正的3D格斗，但至今有人不承认这是格斗游戏。大众间一定有盲从者存在是一个现实，有的真理在少数人一边亦能成为哲理。但除了真正痴心于电玩传统模式的资深玩家外，又有谁能保证没有因立场不同而导致言词偏激者呢？

1996年1月，日本游戏杂志《ファミ通》曾对软件开发商作过两个调查：一、你想把软件开发重点放在哪一部主机上——PS:43.1%、SS:15%、N64:20.4%、其他21.5%；二、你看在几年后最普及的主机是哪一部——PS:22.7%、SS:7.2%、N64:56.7%、其他13.4%。前者是触摸玩实得出的理论，后者则是他们的感情和经验(信赖任天堂、世嘉等老牌硬件厂商)在起作用。结果现实打败了感情，更击碎了经验的恒常。SS在这两项调查中都未占先，恐怕即是软件厂商对何种媒体更能适应今后多元化发展的预感。在世嘉用十八禁(现在则是十八推)游戏都未能拉住消费者时，终于无奈地在新主机营销定位上起了一个翻天覆地的变化。《SEVENTH CROSS》几乎比PS一切游戏都更为前卫，也更不像游戏。而《战国TURB》，我们对此更该产生个会心的微笑。游戏毕竟是一种流行文化，专业化的道路虽在超任时代上升至顶点，但其实并不适合现代信息社会的高节奏，而专业化道路所造成的相对狭窄的消费圈层也不是以盈利为目的的游戏厂商的初衷。《PARAPPA》，相信在一切"专业玩家"中都毫无游戏性可言，但这类"游戏"却吸引了许多以前对电玩不屑一顾的人走入这个圈子，在厂商眼里，扩展远比保留更重要。

或许，这样的结果会使长期辗转于电玩之侧的人抹泪离去，却不曾想遍洒落他们沉重足迹的荒径正逐渐成为新生代的起点。于是，SQUARE以夜寒般的凉气浸透着旧人的心；又于是，SQUARE这个名字以神秘的魅力在尚且陌生的新颜前星光闪烁。

游戏实质的定义一直困扰着几派玩家作着无止境的争论，但有一个性质想必所有"学派"都不会反对吧，那即是：玩家与形式娱乐的交互及仿真与虚构的二律背反。从商品本质上说，游戏交互层远比内核更具第一效应。《FFⅦ》的游戏样式产生了多元裂变，虽然在内核上是有所削弱了，但在交互层的改进方面，却是一大进展。如果，几十年后，电玩有幸进入艺术殿堂，史册扉页记载的名字极有可能便是《FFⅦ》反而不会是单纯游戏技师远高于她的《FF④》、《沙加2》。这固然是传统玩家的悲哀，却也是历史无情的必然。当然，作为传统电玩及"专业电玩"的代言人ENIX，至今仍然英雄般地独撑"专业"大柱，《DQ》系列在外人眼中是异常沉闷的，而在走过了十几年的电玩行客眼里，却是不朽的经典。我们可以比较一下历史上两大RPG系列的成绩：《DQ》系列一至六代的贩卖量分别为：150万、240万、380万、310万、280万、320万；《FF》系列一至七代的发卖量分别为50万、76万、140万、144万、245万、265万、600万。很明显即可看出《DQ》建立在传统玩家基础上的道路是异常稳健的，而起步晚于ENIX的SQUARE在固定住自己的地位后，立刻撑起了创新改革的大旗，而使自己瞬变为业界的一大焦点。至于ENIX，将《DQⅦ》发卖拖延至九九年夏天，谁都能看出是为了回避《FFⅧ》的锋头。昔日的王者至尊如今过起了仰人鼻息的生活，既令人感到心痛，更令人迷惑。偶而听到的，《DQⅦ》可能除仓暗渡至DC的猜测虽然较为草率、属于空穴来风，却很巧妙地道出了ENIX的心态。《FFⅧ》宣称要卖至七百万，可一再推迟的《DQⅦ》，目标又是几何呢？

事实上，所有的硬件销售策略的第一步都是如何借软件来普及，而软件本身的销售却必须与市场走向一致。"媚俗"虽为人看不起，但商品的渗透本身却就包含在"媚俗"的蜕变之中。以《FFⅧ》作先锋的DC达到一百万销量是并不困难的，但就此可以断定世嘉能走出轮回吗？恐怕未必。写到这儿，突然想起两个比较有趣的情形：日本《SATURN MAGAZINE》杂志自从统计读者最希望加入DC的软件商排名，几期如出一辙的前三位为SQUARE、NAMCO和ENIX。《VR战士Ⅲ》没在五月中旬随DC主机一块公布，而拖到《FFⅧ》逐渐明朗的现在才作宣告，其中三昧令人回味无穷。对于玩家们的期望，ENIX的回答是等DC销量过百万后再加以考虑(与当年未参入次世代前一样)；而SQUARE没有作出正面回答，人们所能看到的只是今年E3展上包含在SCE展区内的SQUARE光亮的招牌和年底《FFⅧ》、《野心之战》、《陆行鸟之不思议迷宫·2》三箭齐发的雷霆行动……(待续)

预告

经过两期的连载，本文将在下期进入到序章的最后一部分。自一九九九年第一期开始，"一梦苍生"将正式由第一卷长期连载，以每月一章的形式同步综述及评论业界当前的热点和一些值得注意的现象。由于作者的水平所限，及相对单一的观点视角，极可能会造成某些内容上的偏颇及失误之处，敬请广大读者予以严厉的指正与批评。本文纯属一家之言，不代表"电子游戏与电脑游戏"杂志的立场，谨此说明。——SOULEDGE

编读往来

知音园地

电子游戏是一种流行文化，但由于它短期娱乐行为的性质而被规定为泡沫文化的范筹。流行与时尚被人视作为一种美的追求，而亦有不少玩家苦心孤诣的想把电子游戏推为"第九艺术"。但光说是没有用的，当今电玩市场的火繁荣是建立在良好物质消费基础上的，没有触及到文化内涵和艺术创造的本源，因此电玩在某些人心中还仍然只是娱乐，至今没有得到社会广泛承认也是不奇怪的。

固然有时我们反感于圈外人的偏执，但有时也该反省自身，在你心目中究竟电玩是什么，仅仅是娱乐？仅仅是时尚的表现？还仅仅是交际的手段？我们可以看到有不少的青少年，因为长期受流行媒介的影响，竟相将流行用语挂在嘴边，以此为乐、更以此修饰自己。"酷"、"暴"之类的词满天飞舞，城市之中充满着追逐形式美感的身影。青少年由于其年龄和短暂社会经验的特质，特别容易受到人文商品的表面诱惑，为什么八神之类形象前卫的游戏人物能受到广泛欢迎，这即是其中原因。台湾还出版了一本《流行酷报》的杂志，以推介青少年流行文化为己任。作为时尚杂志，这样的定位是理想的，但作为我们游戏文化类的宣传媒体，更应该把注意力放在对玩家的深层引导上。教会读者怎样玩是我们的工作，指示读者如何贴近电玩的文化内核更是我们的理想，虽然电玩市场的庞大是大众通俗的一种表现，但我们更该从自身做起，努力为电玩推广建下一石之基，而不是以迎合大众口味的庸俗手段来获取自己的地位。电玩文化方面的栏目一再扩大即是我们心中理想的表现，也是我们一贯宗旨的实际体现。

从明年起，我刊将作出重大的改变，从形式到内容都有一个质的飞跃，不仅涉及面比以前更广，挖掘电玩文化的深度也比以前更高。面临着改刊，我们在不断地构思着，但光靠我们自己的探索是不够的。在此希望广大的热心读者能参与到这次改革中来，构建你心目中的优秀电玩刊物，愿《电子游戏与电脑游戏》在你我心中升华。

——责编 默文

心镜台

心有明镜台

我已于九月汇款邮购《格斗秘笈》，为何还未收到？

——山东泰安 陆枕

在此谨向所有邮购《格斗秘笈》的读者致以十二万分的报歉。《格斗秘笈》经过几番调整改革，数易其稿，因此上市日将推迟到十一月初。为了以最高的品质回报读者的每一分付出，在此书的内容以及结构上更改了多次，相信已有的样稿足够做两本同类的书了。做格斗游戏方面的书，做得广、做得新是不难的，难的是在此基础上如何达到更高的深度。或许对于一个初学者来说，一本出招即是最大的帮助，但在某一作品中浸淫地久了，必然会产生追求深层内涵的高要求。所以，如何在全面与深入两点上保持平衡即是我们反复修订的直接原因。另外，保证实用性与欣赏性高度的融合亦是我们付出大量劳动的第一动力。"十年磨一剑"，在此为本书推迟了出版速度而向一切关心她的读者致歉，也希望广大的同好能对她作出最严格的监督和最深刻的指正。

最令我高兴的是，贵刊开辟了"动漫万花筒"、"闲情雅趣篇"等栏目，这些都是讲与游戏有关的东西，很有意思，正是填补了贵刊在观赏性上的不足；"编读往来"的内容更充实了，分为了几个小栏目，其实这个栏目很重要，因为这是读者与众位编辑、读者与读者互相交流的地方，通过大家的文章、信件，编辑就可以了解大家的想法、要求，做好杂志，更好地为大家服务，读者更可在此中找到自己的"知己"。

——陕西西安 王成

随着杂志改革的持续进行，读者的反馈及建议也与日增多，不少热心读者都提出了富有创意的建议，也能先我们看到杂志不够之处。增强电玩文化宣传及搞活读者参与联络方面的工作也一直是我们所重视的。为此，我们将在99年作出全新的改版，望所有关怀《电子游戏与电脑游戏》的人都能踊跃参加后面的问卷调查，我们需要每个读者的扶持。

我发现贵刊在杂志包装上有所欠缺。现在各种游戏杂志都将丰富的彩页作为吸引读者的中心，而贵刊彩页在数量上明显少于其他杂志，令我们每次看书都觉得不过瘾，希望能增加彩页甚至改为全彩。另外，有些小栏目堆在一块显得非常紧，不但看起来吃力而且注意力也会被分散，希望能将这些小栏目清晰地分割开来、并且增加篇幅。每一回看这些有趣的小栏目都觉得不够呢！

——江苏徐州 孙莹

似乎有许多读者对我们的彩页都颇有微词。创刊时，我们就决心把这本杂志办成朴实、有用、具思想观赏性的读物，因此将主要的精力放在了办好黑白内文上；而赠送的招贴其价量应比四页彩页都来得重。现在看来，是我们的理想和读者的要求有了出入。面临着九九年的改刊，我们会仔细统计后面的读者调查表，力求满足最多限度读者的要求。而自明年开始，我们又将形成比较鲜明的分栏和专辑，敬请期待。

纷云谈

众说纷纭　天花乱坠

幻想群魔图

悬赏三月之后，终于由成都林檬读者将编辑部群魔化作实体。请看以下“纷云演义”之绣像人物谱！



①双眼妖气弥漫，业已得道成仙?——KING

②似非善良之辈，不愧暗黑魔导士之名。——BLUE

③“圣火熊熊，焚我残躯。生亦何欢，死亦何苦。怜我世人，忧患实多。”——ANGEL

④受尽委屈的小男孩。世道公理何在?——PAN

⑤惹是生非之徒，好战本质难以更改。——默文

●感谢四川姚颖读者赠送给我们的巨幅水墨画，这肯定是你珍藏许久的心血结晶吧，画功着实不凡，望早日见到你的投稿。

●据西安仝景读者透露，其一在日本之友提供了一条“百分之九十九可信度”的消息：DC 版《生化危机 3》(或 4 代)将出现春丽！其友并保证若事实不属，愿输仝景一台 DC！如此……

●请以下读者将通讯地址寄来我刊：石家庄徐经纬、上海陈健、上海宋雯燕、大连火星人&土星人、开封祁瞻（以上为十月号漫画作者）；阳朔秦培景、昆山王伊浩、广州张旺强、福建苏小平（以上为十月号文章作者）。今后也请所有投稿读者务必将详细通讯地址写于作品背面。

纷云编辑部

编辑部语录

BLUE——唯大英雄能本色，是真名士自风流。人生在世总难免会受小人诽谤。

KING——《J. J. 奇妙冒险》真是越来越精彩，STAND 也越出越奇，不过小 KING 最喜欢的 STAND 还是第四部中的“天堂之门”（为什么 BLUE 和雪鹰他们都喜欢“星之白金”那一类呢?）。

DRAGON—知道为什么将“编读”出让吗?这其中的奥秘哪是你所能明白的。

E·T——超任，可供采集的第一地球标本。

ANGEL——洁白的翅膀飞遍网络每一角。啦啦啦……

FOX——论“实况”，敢问天下谁是英雄!

PAUL——右飞天脚→ボディブロー→シットジャブ→叶樱崩拳。

默文——……

试了四期的红茶馆，不知大家看后感觉如何?

从现在起，本栏目基本按照一月编辑、一月作者的次序轮流作客。从中可领略到作者们的不同文风，也可以使大家了解到作者亦是和我们一样的玩家及普通人，也有他们的喜怒哀乐、也有在文字背后发生的许多凡人故事。



红茶馆主人默文兄，素有乐善好施之美名，前两朋特邀 DRAGON 与 KING 兄秉烛夜谈，畅叙友情，淋漓尽现……如此大好机会得以直抒胸臆，孔小生岂可错过?默文兄，本馆中可有“莫谈××事”之条幅否?默文曰：“只有‘海阔凭鱼跃，天高任鸟飞’而已。”

那么今度兄弟们一起出去吃饭，如果有人在汤里下毒，而解药在辣椒中，那100%被毒死の一定是 A 某人の事，可不可以说?默文(大笑)：没问题!说吧!

ALL RIGHT, LET'S GO!

在温泉の医院作了一年多の企鹅之后，小孔终于回到了快乐の大家庭中。一回来就碰上了一桩天大の喜事：前辈 DEVIL 兄和他の FATIMA 喜结良缘，小孔谨在此真诚地祝愿这一对新人百年好合，永结同心，早生……并且身体健康、万事如意……还有一桩福音是花心筒鬼畜王 MOMO 终于找到了固定の FATIMA，实在也是可喜可贺之至！而 BLUE 前辈仍是一如既往地向着相反の方向可喜地进行着，继续寻找生命中の FATIMA 凌波丽……(私下里说，像 BLUE 前辈这样の工作狂，除非是雪鹰姐飞来构巢，不然没有哪个女生可以领会和他一起工作の快乐……)しかし雪鹰姐在遥远の彼方享受着养成男型 FATIMA の乐趣，一时恐怕……啊！谁在啄我の头?!

默文(WITH 雪鹰の帽子)：不要净说别人の事，谈自己谈自己！(啄之不停)

好了好了，这就开始!

小孔这个名字是 16 岁看《圣传》时起の——最近想改成叫“孔雀 Jr”默文注：其实就是星见孔雀叨着幽白小阎王の奶嘴……(孔雀明王啄!)

95 年国内漫画界最早の同人志团体——CLAMP 同人志，创建(后改为 MANGA 同人志)在全国推广同人志团体の模式，96 年认识了 KING 党，从黑白の漫画界跃进多彩の GAME 界。那一年の 11 月，在读者手中の这本蹒跚学步の电玩志正经受着杀意の秋风，但无论怎样“垄断の局面一但打破”“只要是读者受益就好了。”望着 KING 在寒风中略显单薄の身影真希望能再多说几句回复系の言语，而拙于言辞の我只能默默在心中记下：“尽我所能帮助他”の誓言，然而在经历了惊喜、雀跃、吹呼、热泪、失落、辛酸、悲戚种种一切数度の摧残之后，九七年终于病倒。五月号上《GAME 国の CLAMP ちゃん》是住院前发着高烧&咳血写完の，说是呕心沥血之作亦不为过。但这次回来，存放在编辑部の数张插图原稿不翼而飞：“东京巴比伦”A3 彩页、大川七濑の照片。“创龙传”の封面、“X 战记”剧照、“五星”设定集插页……全没了！数年心血の结晶！爱藏の精华!! 怒 MAX!! →↘↓↙←→↘↓↙←→↑↓↑A+B+C 三级雷电咒!!!

但 BLUE 是 SUPER 魔导士加肉壁绝对防御魔法安然无恙；DRAGON 有龙の紧身衣也不怕；FOX 躲进妖狐の地穴；E·T 钻进 U·F·O；ANGEL 会飞；绯雨焱变成无形态火焰；KING 有高级の防具、后宫和武将保护……只有无辜の默文变成了焦炭。

焦炭：……(你够狠!)　　雪鹰：还我帽子!

(这时の小孔)：陨石召唤!! 降三世明王合身苍破斩!!! 超新星火焰!!!“你好讨厌，消失吧!”……但无论有多少人变成焦炭，丢失の原稿也找不回来了。呜……

(伤心欲绝の小孔)：“你们等着收遗体捐献书*做生日礼物吧!”　*注：北医特产

(众焦炭)：……(这个月过生日の是 AKIRA 吧?)

后记：一切の喧嚣归于平静，朱色の夕阳辉映石像，小孔结束了一天の功课——在公园里找四叶苜蓿、在北京图书馆看日文小说，听 SHAZNA の歌、去书摊和游戏店采购……之后，回到城堡。随着最后一缕阳光消逝在夜色中，身边の石像开始龟裂剥落爆发出震天の巨吼……“经过千年の等待在这千云之巅……又再度活起来!”“再次穿越这茫茫无尽の夜色，寻找一起飞翔の同伴。”　(END)

若雨——KING——小孔——THE NEXT ONE?

第四期 广角论坛



风云前夕

序言

这一期的广角论坛因为要刊登读者调查表的关系，也为了准备明年的改变，而临时暂停了几个栏目。

从明年开始，名作大家谈将有一个新的改变，可能会归入一个全新的批评及杂谈性质的大栏目，集中刊登有关业界分析等文章，而从此于编读往来中叛逃(皆因为某人布下阴谋诡计，为昔年夺宝之仇而暗算我)。从来信中得知，读者对于有限的点题而感不满足，有时点题的游戏从时间上说也可能稍晚了些，从下期开始试行推荐点题的方法而不作强行规定。下两期的推荐游戏除了上回所提的五作外，另推荐以下游戏:《野心之战》(PS)、《最终幻想Ⅷ》(PS)、《VR战士3》(DC)、《D之食卓2》(DC)、《格斗之王'98》(ARC)、《魂之力量》(ARC)、《SPIKE OUT》(ARC)等……

当月焦点作为一种试行栏目也受到了一定的欢迎，因为今后我刊将加强对业界批评的栏目的设置，这样一个代表着读者方面观点的小栏目作如何的变动及加强，都希望读者能踊跃告知。

相对于思想性内容的削弱(一想到这儿，便恨不得掏出勇者之剑!)，在情感交流方面的内容便会相应的增长。有读者反映FAN园的容量过低，要求"大家有得坐"，对此意见将作暂时保留。而其他方面的改进亦会在读者的目光下持续进行。

首先还是请你认真的填写读者调查表吧。

名作大家谈之卷

星海传说2

从超任时代开始，我就很喜欢玩几大日本厂家的作品，其中有一个就是ENIX。提起ENIX，人们就会想起《DQ》系列。不过我当时喜欢ENIX的原因却不是《DQ》，而是《阿雷莎》。如今在次世代的今天，ENIX的后作——星海传说2终于问世了。

同其它RPG一样，本作也有它独特的系统，从根本上来说倒像3D版的《幻想传说》(指战斗画面)，在剧情上采用一根主线，多种分线的手法。在指令上有些复杂，主要是各种特技，例如复制、冶炼、音乐、学习……，在这上面，要根据提示从而熟练掌握。在画面上，基本上可以说得过去，因为本作并没有多少动画CG可供欣赏，但是本作的游戏性非常强。

本作的游戏难度略显大，我是足足练到LV100以上才打倒十贤者最后一人的，但最近又发现了一个更难的地方:如果最终BOSS不打，返回斗技场，通过对话会发现一个老头声称有回到过去的本领，然后返回第一张光盘，就可以打到以前没打过的地方，其中当你乘飞鸟飞到一个孤岛上，进入一个叫"纹章的神殿"的地方，这就看你的本事了(写这篇文章时，我没过去，在路上居然LV140被路上怪物打死，这些怪物比最终BOSS还强!)

总体来说，本作是非常值得你去购买的，这毕竟是ENIX的大手笔制作，我认为这也许是《DQⅦ》推出前的一个小插曲吧，期待着它!

南京　天虹

METEL GEAR(燃烧战车)

"仁者见仁，智者见智"这是笔者对KONAMI公司的一贯看法。KONAMI公司一向以强调游戏的乐趣性而闻名，时隔11年，KONAMI公司推出了当时八位机燃烧战车的续集。

当拿到这部作品时，心里的确很兴奋。本作在风格上延续上作，主要强调的是给人一种紧张感，如果通过一昧硬闯很快就会玩完，而怎样不给敌人发现达到目的地才是本作最大的特点和玩点。

本作的系统极易使人掌握，当主角遇着谜题时，也可通过对讲机获得提示，可谓贴近玩家的心坎，不像有些作品使人茫茫然。顺便说一句，敌人的AI可是非常高的。如果玩家对系统不了解的话，简直就是寸步难行!这点KONAMI公司在制作时也想到了，在游戏前可选一栏初学、练习的指令，当中有10关让你去过，玩家如果都能通过的话，在玩本作就不会出现力不从心的感觉了。

本作全由POLYGON构成，在3D的世界中冒险，有时也需要转换视点，而各种道具、枪械的正确和熟练使用也是向下玩的一个关键。在游戏画面上，笔者还希望KONAMI公司要再接再励，到底后，那段结尾画面让看的人都会忘不了，通过放映一段动物世界揭示了全人类一个共同的主题——怎样看待我们的世界，怎样爱护我们的世界，消灭核武器。

本作的剧情制作的非常连贯，和《生化》一样，拿着钥匙，道具到处跑，只不过本作更强调的是动作。本作难度也在动作上面，怎样不被敌人和监控器发现，和BOSS较量用何种枪，是每个玩家需要绞尽脑汁去考虑的，游戏制作的也比较真实，当玩家用手发出声响，会把敌人勾引过来;在雪地上敌人发现足迹会追循过来……，在这上面，KONAMI公司一定下了不少功夫。

最后和其它有些作品一样，到底后SAVE一下，然后从头玩发觉多了二样道具:"CAMERA"和"STEALTH"，前者是照像机，而后者居然是隐身衣!这样从头玩的话……

不一样的KONAMI才会制作出如此质量之高的游戏，期待着下一个作品的问世，相信更会给我们一个惊喜。

南京　天虹

姚颖　♥♥♥
四川省乐山市学道街3号
邮编:614000

张仪　♥
山东省滨州地区建筑公司
邮编:256600

王成　♥♥
西安市南郊小寨西北建筑工程学院
邮编:710000



永远的最终幻想

——我们寻找着幻想
幻想往往即是生活本身

文：林檬



Ⅰ. 幸福

他在忘却都市水中的神坛上站了很久。

神坛的整个结构几乎全是由半透明的材料做成的，透过天花板，神坛上面不远处的天空闪闪发光，灿烂得就像是涂了一层浅绿色的水银，四周一层层奇景幻化出神秘各种色彩，微风轻拂，他的金发在淡绿色的水雾中轻轻飘动。坛下的湖水就如同他眼睛的颜色一样——浅蓝色，略带点忧郁的灰色。

他是一个英雄，因为他拯救了世界，而现在几乎所有的人都认识他了。

昨日他在六番街里被记者们包围了。他们认出了他，于是表示希望能够对他进行采访。

"你大概有一个幸福的童年吧。"他平静地回答道："不过对我来说，幸福不在于童年，而在于我避开了自己所受的欺凌。"

记者们拼命地鼓起掌来。

不错，幸福当然是必需的，我们应该拥有自己幻想，应该创造出自己的幸福，他这么说了，但是，他的心情并不平静。

现在他回到眼前的事情上来，神坛另一端的角落里他只能看见透明的乳白色的院墙，还有那些洒落着光线的陌生而又遥远的陨石的天空。更高一点的地方还是天空，再往上看则仿佛已没有了别的东西了，而那就是光线的最深处了。

他置于自身面前，陪伴在他灵魂深处的是他爱、亦或是爱他的一位真正值得信赖的朋友。昨日，她仿佛还在他和朋友们的身边欢笑，歌唱。而现在，她却永远的合上了眼，在这坛下的水中沉沉的睡了。在世界的眼中，她已经死了，但他却坚信：终有一日，她能够回到自己和朋友们的身边。

淡绿色的水雾在微风的吹拂下在神坛周围发出细微的爆裂声，几缕久违的阳光也加入到这嬉戏中，而它又给一切东西都蒙上永久的微笑，他抬起头，缓缓地扬起了手臂，五指微张，向着天空的方向，仿佛想要寻找、探求一点儿什么。金色的阳光透过指缝，顺着手臂涓涓流淌，似神的安抚，又仿似她充满了鼓励，无比温柔的眼神。爱无时无刻不在，它的起源在于关心，之后是选择，然后是成就，因为无所事事的爱是弱小的，毫无希望的。

世界以一种长节奏对着他叹息，并且带给他不死者的冷漠与安静。而他必须学会去关心周围的一切，去尽可能的选择并拥有目前所得到的东西，然后有所成就——获取最终的幸福。

毕竟，我们都应该拥有属于自己的幻想和幸福。人们的幻想有 时会"出现"而幸福却只能去获得。



Ⅱ. 生与死

风帆，在一片悲壮的海面上扬起，黑色的帆布在海风中一如鹏鸟的羽翼，向着广漠的天空傲然伸展，你冰冷的身躯从我的手中向着深不可测的水中滑落……滑落……滑落……身躯下沉，蓝色的波浪上浮动着你的长发。

我和你跨过了海边最后的那道波浪。我听到响声，知道生与死的门又关上了，灵魂的邪念把那扇门废弃不用，因为邪念使弯路变得更加崎岖。

而此刻，我感受着绝望的冰冷，失望后的恐惧，还有更多的是——幻想破碎后的刺痛。心在狂跳，我的手不由自主地颤抖，在意识的深处，有一个声音在低语："你也会有感情？你——不过只是个傀儡！"声音的主人，有着一双冷酷的绿眼睛，他手中的"正宗"直接了当地指向了死亡之路。

"看那主的使女。"你说道，"这里是生命泉。"我在你身边，却间离生和死，我在耶稣像的背后看到了夕阳中迎接你的天使们的羽翼。他们翅上的银铃在海风中轻响，一个新的故事对你展开，而我知道自己连说声"再见"的机会也没有。

我的眼睛正专心致意的望着——要看到极不愿意看到的东西，且不要注意那痛苦的形式。你的微笑给予我们最大的宽容，就如同在幻想中所负担的一样，在重负下行走，唉！愿上天的正义和怜悯不久就可以释去你一生的重负，你因而能得以新生，回到梦想中的星之家园。

其他的感受都已停止，你的身影在夕阳下渐渐地没入水面。善与恶的眼已经闭上了，你挣脱了生命的枷锁，自由地飘向星之家园。

世界，对你而言是全新的，而在我身后，门却死死的关着。



Ⅲ. 家之爱

他在七番街的酒店收拾着杂物。现在是晚上八点，这时天刚黑不久，他已经干完了一天的活，他是个体重很重的人，一屁股坐在椅子上，椅子不禁晃了起来。他伸了个懒腰，开始给右手的假肢松螺丝，他的女儿玛莲一边高兴地叫着"爸爸"，一边向着他跑过来，手里抱着她心爱的玩具熊。

他把玛莲抱起来，放在自己的膝上，玛莲已经十岁了，但在这十年里，他能够陪伴在她身边的时间却很少。

自从村子被毁了以后，他带着玛莲来到了这里。他组织了反神罗组织，并参加了许多次的战斗。在那期间，他认识了蒂法，并且同她合伙开了眼前的这家酒店。

魔晃都市的天空是一张阴沉沉的大网，至上而下的将整个都市包裹起来。没有一丝光线能将那片浓厚的墨黑色淡化，没有一丝风能冲破这乌云的沉沉封锁。这里，仿佛永远没有放晴的时候，魔晃能源的大量开采为居住在上层的人们带来不尽的财富。神罗大厦雄伟壮丽，彻夜灯火辉煌，而居住在下层的贫民区的居民们却只能忍饥挨饿，在这永不放晴的天空下痛苦地生活。他憎恨着这个都市，憎恨着给这个都市和自己的故乡带来不幸的人。他幻想着——这里有一日终将会改变，人们能在充满了

生机的阳光下幸福地生活。

在这之后的日子里，通过蒂法，他认识了克劳德——一个特别的孩子，他的蓝眼睛中带着化不开的点点忧愁，而他就像这都市上空的天空一般，让人捉摸不透。

开往魔光炉的火车甩下了位于七番街的家园，果断地驰上了铁桥，他趴在窗口，看着玛莲弱小而又孤独的身影在黄昏中的酒店门口，背衬着黯然的墨黑的天空，缓缓向后移动，他的心中一阵酸楚。

他答应过玛莲会尽早地结束战斗生涯，带她去金碟游乐园。有一次，他从外面回来的很晚，玛莲坐在酒店的柜台前等着他，一直等了十多个钟头。最后，她终于趴在那儿睡着了，她要求他别再战斗了。因为她希望自己的爸爸能够像别人一样陪在自己的孩子身边。而他却只能说："很快……很快就会好的……"但他自己也不知道这种状况会持续多久，他们正在战斗，而它什么时候会结束是任何计算也计算不了的。

家庭生活所蒙受的损失是无法补偿的，离家外出的日子就像是进了监狱。过去他常常对玛这说："没什么可担心的"和"我很快会回来的"之类。虽然从一开始时他就明白这只是一种美丽的谎言，但是不论何时何地，有期望都明显的比无要强的多，而到了后来，战况出人意料的激烈，他和朋友们转战四方，就连说谎的机会也没了。

现在他不用战斗了，并且实现了过去未能实现的诺言——带着玛莲去了金碟游乐园。那天，玛莲非常的开心，脸上满是幸福的微笑，而他也不由自主地跟着她一齐笑起来……

他的整个生活也都随着战争的结束而改变了，就好像重新投胎变成另一个人似的。魔晃都市上空的乌云散去了，神罗大厦已成了记载旧日历史的一片废墟。到这里来的人渐渐地多了，酒店的生意也出现了空前的红火，战斗开始成为梦境中回忆的角落，在终日无言中保持着缄默除了工作，他每天都在和人们谈话，和形形色色的人打交道。现在人会有许多时间来陪着玛莲，他希望这能够略略弥补一些过去的遗憾。

有时候，他会有一个人步行去六番街。那片土地上曾经洒上了他和战友们的鲜血，他在回忆中缅怀着战友们，而他仿佛听见他们遥远而又充满了欣喜的呼喊："啊！巴瑞德，你终于成功了……"

克劳德他们是酒店中的常客了，当他们聚在一起时，常常谈论起过去、现在以及未来的日子。克劳德已非往日的那个与众不同，却又略显忧伤的孩子。他已经成长为一名真正的战士——一级战士了，而联想到自己，却已不再年轻。他把青春献给了战斗，为了更多人的幸福，他将手上的枪握得很紧，而现在，也到了该松松的时候了。

天色已越来越暗了，不知什么时候，一弯明月已挂在树梢边儿上，银色的光芒在夜色中沉洵。他低下头，对着玛莲说："好了，玛莲，快去睡觉了吧。"玛莲从他的膝上跳下，手里仍紧抱着她心爱的玩具熊，她点了点头，开始向卧室走去。他望着玛莲的背影在视线中一点点消失，她的步伐轻快而充满了自信。他忽然发现，自己原来是如此深深地爱着她，爱着这个家。

Ⅳ. 幻想，奠定生活（来自 FFvn 外之话）

"幻想"……这就意味着，我应该为现在或是更远的日子做些什么。"幻想"对于任何一个"我"——这就是行动，这就是说，我要为了它而有所贡献，这还意味着，在这儿，在大地上奠定了生活。不论是幸福，还是悲伤；是生存，还是死亡；是爱，还是恨，我们无时无刻都在聆听着梦的声音。



转眼之间带有强烈文学气息的栏目已在"编读往来"中登场了四回，"梦剧场"与"撷梦园"恰好各占其二。从来稿看，读者能自觉的运用多种形式而不局限于栏目框定的体裁，有的还尝试着采用了复合的文学样式，比如这一期所刊载的《永远的最终幻想》即是如此。这绝对是一种可喜的现象，也是创办此二栏目的初衷之一。

从题材来看，来稿中有关格斗游戏的文章占着相当的比例，说明大家对这一游戏类型的偏爱，而这种结果更是和游戏厂商在人物形象上倾注心血而分不开的。相对于长篇游戏而言，格斗游戏更能让人注意到人物性格，也较容易发动玩家进行再创造。但我们又发现，有许多读者非常执着于人物的表面性格，用华丽的文字复述着厂商的艺术作品，这一点却令人感到可惜。仅仅痴迷是不够的，能够注入自己的思想、用自己的理解阐述人物的深层人格魅力才算得上是真正的感情之作。因此在选择来稿时比较倾向于这类的文章，而有些读者的文采非常好却没有录用也正是出于提倡思想再创造的原则。

希望在此栏目中刊登的文章能与广大读者产生共鸣，也更希望所有为电玩艺术倾注感情的人的心声在此交汇！

应读者的要求，以后将在本栏目中不定期的开辟"回音"小栏目，视版面许可刊登读者想对作者说的话、读后感、建议、构思、甚至是批评。愿所有关注本栏目的读者能为这一方百草园增添无限绿色。

读者问卷调查

一九九九年是本世纪的最后一年，也是我刊作出重大改变及全新包装的一年。如何使我刊在形式上更贴近读者、在内容上更具可看性，为此特向广大读者公开征询意见。来信可按以下形式，并要求在11月10日以前寄来我刊。

为表示读者长期对我们的支持及对我刊改版的帮助，将于本次活动中抽取五十名读者，赠上新年改刊第一期，并由我刊编辑签名留念，聊备谢意及尊敬。因为我们不善于用物质诱惑读者，只希望微薄的酬谢来表达我们每一次因为读者的热情而产生的感动。

问卷 VOL.1

对现行杂志的看法。

一、各栏目评分。

请将以下栏目按心中评价排名，第一名得10分，第二名得9分，依次类推。

①新闻摘要
②日本热门GAME排行榜
③新作指南
④超攻略道场
⑤漫园
⑥秘技库
⑦DC追踪报导(以后可能会变成其他机种)
⑧电玩风云录
⑨编读往来
⑩电脑宝岛

二、整体评价

分为1、2、3三等，3表示较好，2一般，1极差。若有具体意见请写明。

①新闻信息速度
②攻略实用性
③彩页及招贴
④读者参与度
⑤漫画及文章观赏性
⑥黑白图清晰度
⑦内文正确率
⑧广告设置
⑨出版书籍

问卷 VOL.2

对杂志新面貌的期望

一、对各栏目的建议

提出你的建议，亦可选择书写。

①业界传真(含新闻及排行榜)
②新作指南
③超攻略道场
④漫园
⑤纵横四海(含DC专栏、秘技库、电玩风云录)
⑥编读往来
⑦电脑宝岛
⑧广告设置
⑨彩页及招贴形式

二、针对性提问：

①你是否认为新闻速度不够快?
②你认为这样的报道面还要拓宽吗?
③是否需要游戏作品发售日期表?
④是否需要传闻栏?
⑤是否改变排行榜的形式?
⑥是否觉得新作指南作品要增加?
⑦市场导游有用吗?
⑧超攻略道场是否太详细?
⑨是否增加攻略系统分析量而将具体攻略转移至书上?
⑩是否要扩大漫画刊登容量?
⑪长篇故事连载值得看吗?
⑫设定资料及片头结尾具观赏性吗?
⑬动漫万花筒要增加何种形式?
⑭对闲情雅趣篇的印象怎样?
⑮是否将漫园部分栏目移至彩页?哪些?
⑯DC追踪对你有帮助吗?
⑰需要电玩风云录长期连载吗?
⑱是否希望经常看到"纵横四海"大专辑?
⑲是否需要将"编读"各小栏目扩大，哪些?
⑳电脑宝岛对你有用吗?
㉑想看到何种广告?
㉒是否希望看到"王者之书"复归?
㉓是否想看到业界揭秘及批评性栏目?
㉔对定价有否不同意见?
㉕是否想看到所遗漏的经典作品攻略?





PC广角

责编/ANGEL

Command & Conquer Tiberian Sun

著名的 Westwood 工作室，因开发 Dune II 而创造了即时战略（Real－Time Strategy）游戏的世界，其后看著 Blizzard 的 War Craft 闻名世界，亦不甘示弱地推出继 Dune II 后的另一力作——Command & Conquer。再推出几个 C&C 的 add－on 后，另一个高峰—— Command & Conquer: Red Alert 又再来临。

C&C 近年成为 Westwood 成功的象徵，然而商场如战场，停滞不前总有一天变成炮灰。耳闻不少声音，说 Westwood 是全球最大的翻版商，换汤不换药功力深厚，C&C 后的 Red Alert 及 RA 的几个 add－on 都无甚突破。正当众人期待 Westwood 如何死亡之际，其新作《Tiberian Sun》却风声渐近，且看 Westwood 如何冲破厄运吧！



重临 Command & Conquer 的世界，局势似乎没有多少好转，若以为 GDI 打败 NOD 就世界和平就大错特错了。经历多年战火洗礼，行星到处都满目疮痍，起初被以为是人类能源救星的矿物 Tiberian 不断四处增生，所到之处皆渺无生气。NOD 的残党重返，由不知名的领袖带领，配以各种先进科技和武器，意图阻止 GDI 消除 Tiberian 的威胁，并让 Tiberian 遍布整个星球。剧情发展下去，你将发现更多 Tiberian 的秘密，和认清自己战斗的目的。

据游戏总设计师 Erik Yeo 透露，《Tiberian Sun》将会有以下的特色：

各位有否奇怪为何 C&C 的地面总是轰不破的呢？《Tiberian Sun》的地形将不会只是一块布景版，城市、沙漠等风景会更细致，玩者甚至可以改变地形，例如凿开冰山、炸毁桥梁等。太阳伯伯也不会长久对玩者微笑，森林大火和雪崩可能随时发生、突如其来的离子风暴会把阁下的各项高科技武器陷于瘫痪，或暂时中断电力供应。若碰巧在进攻途中遇上恶劣天气，玩者也大概只能怨运气不好了。

玩者的收入来源——谜之矿物 Tiberian 似乎也会是一个威胁。Tiberian 分为两类，蓝色的 Tiberian 是不稳定且具爆炸性的，稍不留神，玩者的收割者货车（Harvester）便会毁诸一旦。

经历连翻战役仍能侥幸残存的队伍，可以成为老手（Veteran）而拥有更大的战斗力。从前无敌的突击兵，现会独立于正规军，当玩者能给予适当的酬劳（如医药供应、武器等），他们才会效力于你。

《Tiberian Sun》不会再是一只线性剧情的游戏，Westwood 务求使每个玩者都能不同地感受这个游戏。

GDI 的武器

由于 GDI 的武器多配以重装甲或精密科技，它们的行动会比 NOD 的慢一些，不过若由熟识各武器性能的指挥官运用，GDI 是绝对有能力以瞬雷不及掩耳地踏平敌人的。请看以下几款将在《Tiberian Sun》登场的武器：

1. 回旋导弹齐射系统（Hover Multi－Rocket Launching System, Hover MRLS）装置

有这个精密系统的战车，能准确地催毁远方的敌人，不过有优点必有缺点，它的致命伤是其超低效能的装甲，使得它们不能被配置在最前线，另外由于这个系统的电子仪器太过精密，在离子风暴中它们会完全动弹不得。排除各项不利条件，若经适当运用，这种武器能以它的长距离优势在突击战中发挥重要作用（笔者按：是否有些 Dune II 中 Launcher 的影子？）。

2. 迅裂坦克（Disruptor Tank）

堪称 GDI 的旗舰。巨大而缓慢的战车，配以厚装甲，及令人“闻声丧胆”的音波炮，完全是攻守皆能的超级武器。不过这也是一把难于使用的双刃刀，不分敌我的音波束可不会对同伴手下留情啊（是否有些 Dune II 中 Sonic Tank 的影子？呵呵）。

3. 侦察阵列（Deployable Sensor Array）

一个完全防卫用途的装置。要防卫 NOD 的隐形及地下部队，这装置是必要的配备，一经展开，它能侦测三十单位范围以内的一举一动，放置在基地外围，便可确保免受偷袭威胁。不过这装置只能在展开后才能产生效用，而且展开后就要固定不动，整个过程亦需要一断时间才能完成，更甚者，它们是无任何装甲防卫的，入侵者要清除路上的侦察阵列，并不会有甚麽困难。



NOD 的武器

Brotherhoodof NOD 的武器，轻巧敏捷，十分符合他们的游击特色，Nod 对敌方轻装甲部队有很大杀伤力，也可以作隐形攻击。缺点大概是重装甲部队不足，对抗



PC广角

责编/ANGEL

GDI的大型装甲车时会比较困难吧。

1. 地下火焰坦克(Subterranean Flame Tank)

一种恐布的武器，有恶魔之舌(The Devil's Tongue)的别号。它可以钻入地底，在意想不到的地方突然出现，施以奇袭，它可以轻易穿过敌军的密集防线，绕到敌军的大后方，达至攻其无备的效果。所配备的喷火枪虽然对装甲部队伤害不大，不过要泡制"步兵串烧"就易过借火。

2. Tick Tank

Tick Tank具有两个形态，当在移动形态时，它是一架具有中等速度及低火力的轻型坦克。而当变化成固定形态时，攻守力都会大大增强，成为一个炮堡。大量的Tick Tank联合一起，可造出一条坚固的移动防线，不断向敌军基地推进，形成包围网。(这大概是《Star Craft》中的Siege Tank的轻量级版本吧。)



3. Cyborg

Cyborg是经过严格训练的步兵团，配备有喷火枪和硬化枪，是对付敌军步兵和轻装甲部队的厉害武器。和一般步兵不同是，Cyborg是不能爬行的。

GDI的基地设施

说完武器就得谈谈基地设施，基地是生产的地方，也是保护部队的最佳场所。按历来即时战略游戏的格式，有些设施是必须的，不过Westwood已很努力地在必要的设施中加入创意。

1. 炮塔(Guard Towers)

基地的防御主要不是依靠部队，而是靠炮塔。炮塔建在基地外围，作为哨站以增加视野，并攻击其范围内的可见敌人。

《Tiberian Sun》的炮塔有对步兵用的硬化枪(Vulcan Cannon)炮塔、对大型目标及坦克用的火箭推进榴弹发射台(Rocket Propelled Grenade Launcher, RPGL)和地对空导弹发射台(Surfaceto Air Missile Launcher, SAML)等。

2. 通讯中心(Communication Center)

一如以往，通讯中心的主要功能是作为雷达站，把整个版图的一举一动简略地报告给玩者，是基地主要设施之一。不过《Tiberian Sun》的通讯中心除了以上功能外，还加插了几个其他功用：

①威胁评估导射器(Threat Assessment Targeter)

这个装置会把基地的防卫火力自动集中到被评估为威胁最大的敌部队身上(正如当一队敌步兵和坦克同时来袭，防卫火力会集中到坦克身上)。

②离子控制中心(Ion Control Center)

给予玩者发射离子炮的能力。

③猎犬探测器控制中心(Hunter Seeker Control Center)

猎犬探测器(Hunter-Seeker)是一个小型装置，能依附在敌部队身上，使玩者能看见由探测器传送回来该部队附近的环境。

④火焰风暴系统(Fire Storm Defense System)

这是一个高级的防卫系统，火焰风暴是一道很强的力场，它会把所有力场内的攻击直接转移至力场的产生器处，虽然该力场是会被打破的，但它可以有效地保护基地免受破坏。

NOD的基地设施

1. 激光炮塔(Obelisk)

貌似一座巨大的黑色石碑，彷然是古代外星人所留下的神秘建筑似的，不过当敌军部队进入射程范围，石柱所散发的庄严气纷会为恐怖所淹盖，无机激光束会准确地贯穿敌部队的装甲，承受此一击后仍能保命退却的GDI士兵都犹有余悸。虽然激光炮塔耗电量甚高，但绝对是值得信赖的守护武器。

2. 隐形转化器(Stea lth Generator)

能使一定范围内的建筑物以至部队隐形，可保护己方基地免被发现，及使部队隐形以达最佳偷袭效果。不过GDI的侦察阵列是可使隐形部队现形的，所以发动突袭还得小心为上。

3. 导弹仓(Missile Silo)

导弹攻击虽不是什么新奇的玩意，《Tiberian Sun》的导弹却可能会带来一些新鲜感，以下是众多不同类型导弹的其中两个例子：

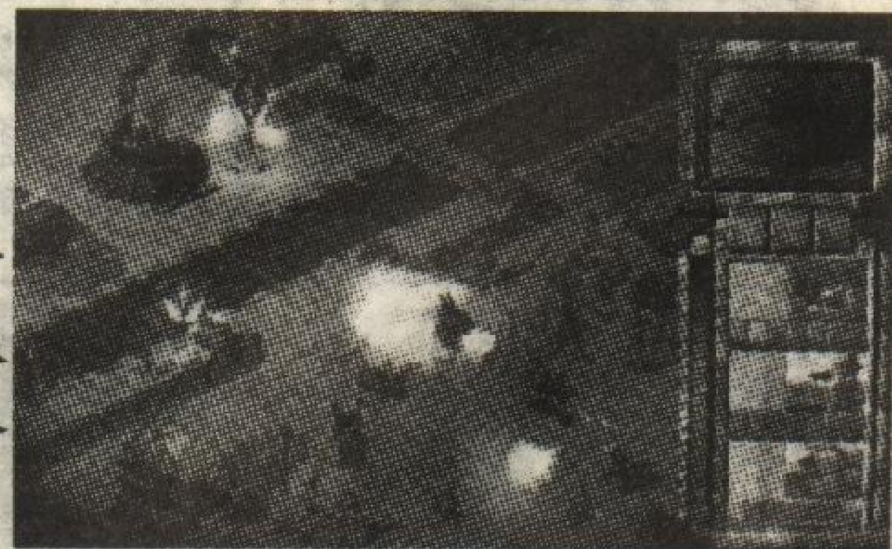
①集束导弹(Cluster Missile)

导弹会在目标上空分裂成数十枝细小飞弹，增加破坏面积，尤其能对敌方基地做成更大破坏。

②生物导弹(Bio-Missile)

在目标四周释放出一种帮助有害生物生长的化合物，能从远距离扰乱敌方基地，对敌方而言，这是一种十分烦人和讨厌的武器。

线上对战功能



《Tiberian Sun》支援Internet上四人、或LAN上八人同时对战，游戏也会设立一个排名榜。

结语

Westwood会否再为即时战略游戏制造另一高峰呢?现时似乎仍言之尚早，但随着发行日子渐近，更多游戏迷的目光会注视著Westwood。笔者在此给予Westwood衷心的祝福，亦希望游戏迷的期望不会落空。

Preview 廣鬥鏡

攻略手记

责编/ANGEL

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

敌后特种兵完全攻略

人物介绍



Green Beret

可以说是游戏的主角，基本上大部分刺杀搬抬工作都由他担当。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Knife	军刀
Decoy	诱敌器
Shovel	铁铲(使用后隐藏身体于地底)
技能	
Climb	攀爬
Take Barrels	搬桶(火药桶)
Move&Hide Bodies	搬动及收藏尸体



Sniper(狙击手)

作远距离射杀任务，但狙击枪弹药是有限量，宜小心选择目标。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Precision Rifle	狙击枪
First Aid Kit	急救包
技能	
Magnifying Sight	配合狙击枪可作远距远 高放大瞄准目标射杀



Marine(陆战队员)

主要擅长潜水突击及担任搭载队员渡河任务。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Knife	军刀
Inflatable Boat	橡皮艇
Diving Gear	潜水设备(水肺)
Harpoon	鱼叉(可作近距无声射杀)
技能	
Ordinary Vehicle	负责所有水中交通工具控制
Diving	潜水



Sapper(工兵)

负责放置陷阱、安装炸弹及破坏围网。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Mantrap	陷阱
Time Bomb	计时炸弹
Remote Control Bomb	摇控炸弹
Grenades	手榴弹
Pliers	老虎钳
技能	
Mantrap	放置陷阱暗杀敌人
Detonator	装置定时及遥控炸弹技能
Fence Cutlt Open	围网剪破技能



Driver(驾驶员)

负责驾驶陆上所有车辆，包括坦克、装甲车及货车等等，同时亦可操控大炮、重型机关枪，以及使用轻机枪作密集射击。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Submachine Gun	轻机枪
First Aid Kit	急救包
技能	
Fire Form Armed Vehicles	驾驶车辆技能
Take Enemy Gun Posts	操控大炮技能



Spy(间谍)

负责乔装渗透敌方阵营，扰乱敌人视线、暗杀等工作。

配备	
Pistol	手枪(每位队员基本配备)
Lethal Injection	毒药注射筒
First Aid Kit	急救包
技能	
Get Enemy Uniform	偷取敌人制服
Reuse German Uniform	乔装敌方将领
Distract	与敌军谈话分散注意力
Take&Move Bodies	搬动尸体



攻略手记

责编/ANGEL

完全攻略

序幕～挪威战场

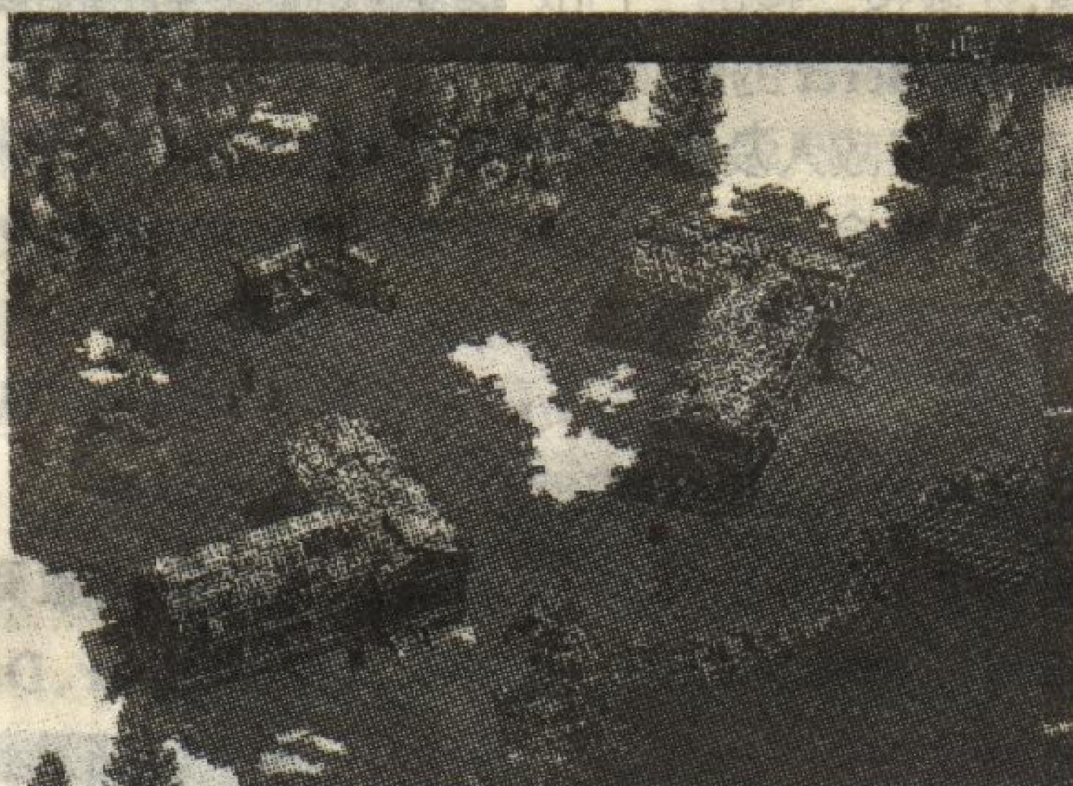
Mission1: Baptismof Fire

任务目标：破坏德军通讯中心

任务要求：全体队员安全撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Driver

战略流程：



首个任务比较容易，敌人也较少，可以说是热身任务。开始时三位队员位处于不同地点，首先在树丛中的Beret先解决左方的巡逻兵，同时把尸体搬到下方破墙下收藏，避免右方的卫兵看见，之后Beret再趁机避过右方卫兵视线，埋伏在站岗旁的墙脚，看准机会再爬过墙壁，到达站岗后解决旁边士兵，再搬走尸体到隔离屋后收藏及待命；跟着Driver要乘卫兵不察时埋伏于货车后，等待卫兵走过时使用轻机枪扫射，之后到达Beret的位置待命；终于到Marine出场了，首先利用岩石背面作隐藏，接着鸣枪引诱三名敌军接近然后逐一射杀，再使用橡皮艇回去接载Beret和Driver一同到达通讯中心下方小屋旁的浅滩登陆，之后Beret要趁卫兵不察，搬动一个炸药桶到巡逻路线，待卫兵到达时射爆杀之，其余的敌军人及机枪手便可从容解决；最后搬动火药桶到通讯中心旁引爆将之破坏即可过关。

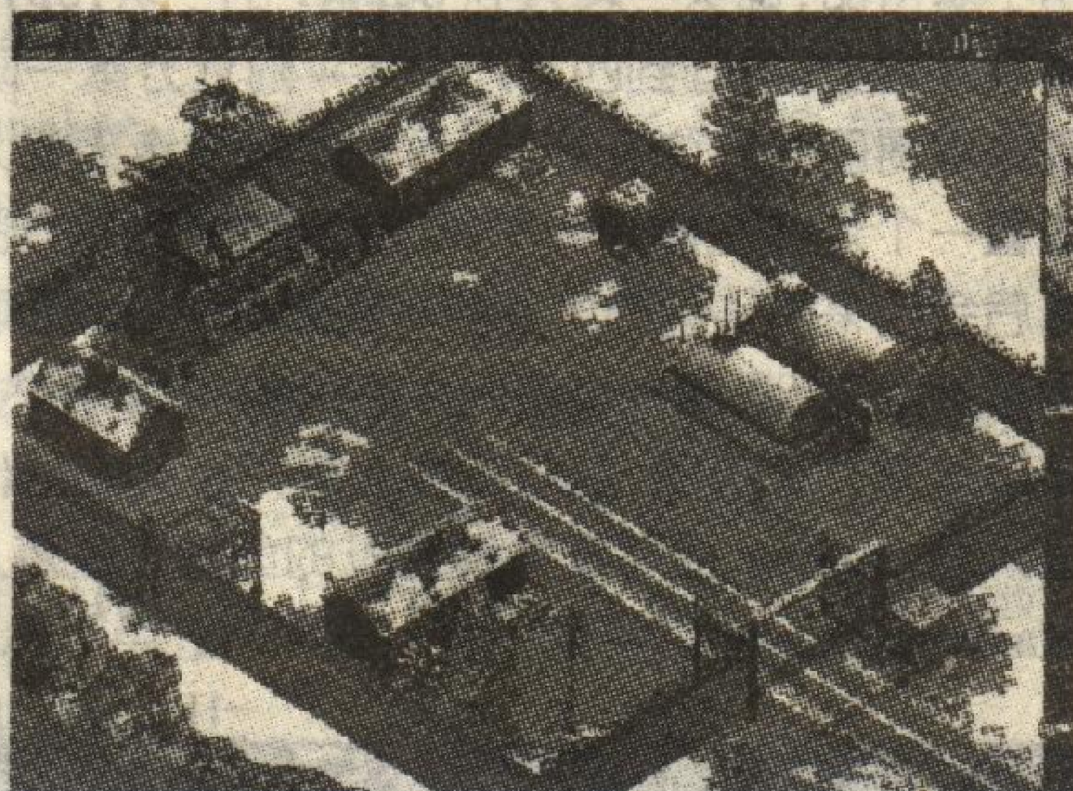
Mission2: A Quietof Fire

任务目标：炸毁德军燃料仓库

任务要求：全体队员往东南方大路撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：



开始时所有队员正在南方木栏后屋旁待命，轻易解决了附近的三名敌军后，Sniper先瞄准射杀对岸军营围墙上及岸边石丛的敌人，跟着小心等待河上的炮艇巡逻时的时间空隙，Marine分两次接载队员到对岸围墙爬梯下的石丛后待命，待炮艇经过后，Beret爬上围墙放下爬梯，同时进入营内刺杀燃料库内及闸门的敌人，并打开闸口，其他队员便可利用爬梯安全进入营内；Driver先把卡车驶至闸门前（小心被营外卫兵看见），其他队员可先上卡车，只剩下Sapper在燃料库旁等待营外卫兵向北方巡逻时，安装计时炸弹后立即跳上卡车，开车前往东南方大路边缘，待炸弹爆炸后即可安全撤离。

Mission3: Reverse Engineering

任务目标：破坏水坝

任务要求：全体队员往西北方乘坐接应车辆撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Spy

战略流程：



首先从山上开始解决所有敌军直至到达岸边，Marine潜泳到达山后的军营，上岸后暗中刺杀营内敌军，再潜泳到军营右侧的小屋旁，解决一名卫兵后拿取橡皮艇，用橡皮艇接载Spy到营内，拿取制服后随即穿上，再乘对岸电网旁的卫兵不察时，把Spy送到对岸。Spy先解决岸边两名卫兵，为队员登陆作准备，之后进入水力发电站内切断电网电源（开关掣在一幢有红灯闪动的小楼墙上）。Marine再接载其余队员到水电站东面岸边登陆；Sapper利用Pliers剪开围网弄出缺口后进入；Beret及Spy合作把计时炸弹附近的敌军解决及引开其他守卫的注意，此时Sapper可趁机拿取炸弹，接着Spy引开闸口前的守卫，Sapper亦趁机装置一枚计时炸弹在水坝下的碉堡（以防在水坝底部装炸弹时被射击），之后全体队员回到对岸，碉堡爆炸后敌方军营会响起警报并引起守卫的注意，待敌方守卫回防及警钟停止后，Marine用橡皮艇接载Sapper到水坝底部安装另一个炸弹，安装后立即远离回到对岸，待炸弹爆炸后，西北方友军的卡车也正好到达，接载队员撤离。

Mission4: Restore Pride

任务目标：炸毁德军总部大楼

任务要求：全体队员夺取德军炮艇撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：



又是Beret的表演时间，先利用Decoy干掉废屋及破烂车卡附近的几个敌军，Sniper可射杀在装甲车右边较难对付的敌军，Driver趁机夺取装甲车便可肆意清除南方的机枪手及卫兵，Sniper瞄准射杀对岸桥头在电单车旁的敌军人，可避免队员过桥时被发现、敌方回营通风报信增加卫兵，这时Beret、Sniper、Sapper、Driver可趁机过桥到达东面的破墙埋伏待命，Marine不用跟随，只要爬下桥底等待其他队员完成任

Preview 黄冈说 攻略手记

责编/ANGEL

务时，再用橡皮艇会合炮艇的队员，Beret 及 Sapper(Mantrap)可以合作干掉由东方至东北方所有敌军，Sapper 便可拿取降落伞旁的炸弹补给；之后到达闸口附近树林再干掉附近守卫，四位队员便可看准机会越过中层保卫线的卫兵，进入指挥部右旁的屋后(小心指挥部前的卫兵)，Beret 再解决剩余的敌军(小心在小艇旁的机枪手)，Sniper 再射杀机枪手，而剩余在码头的一位相信都可轻易干掉；Driver 可趁卡车进入时上前夺取再驶到拱门堵塞住，之后 Sapper 便可装置炸弹在指挥部，因为大楼爆炸后卡车可堵塞住中层保卫线的敌军进入追杀，队员便可离去到码头会合 Marine 乘坐炮艇撤离。

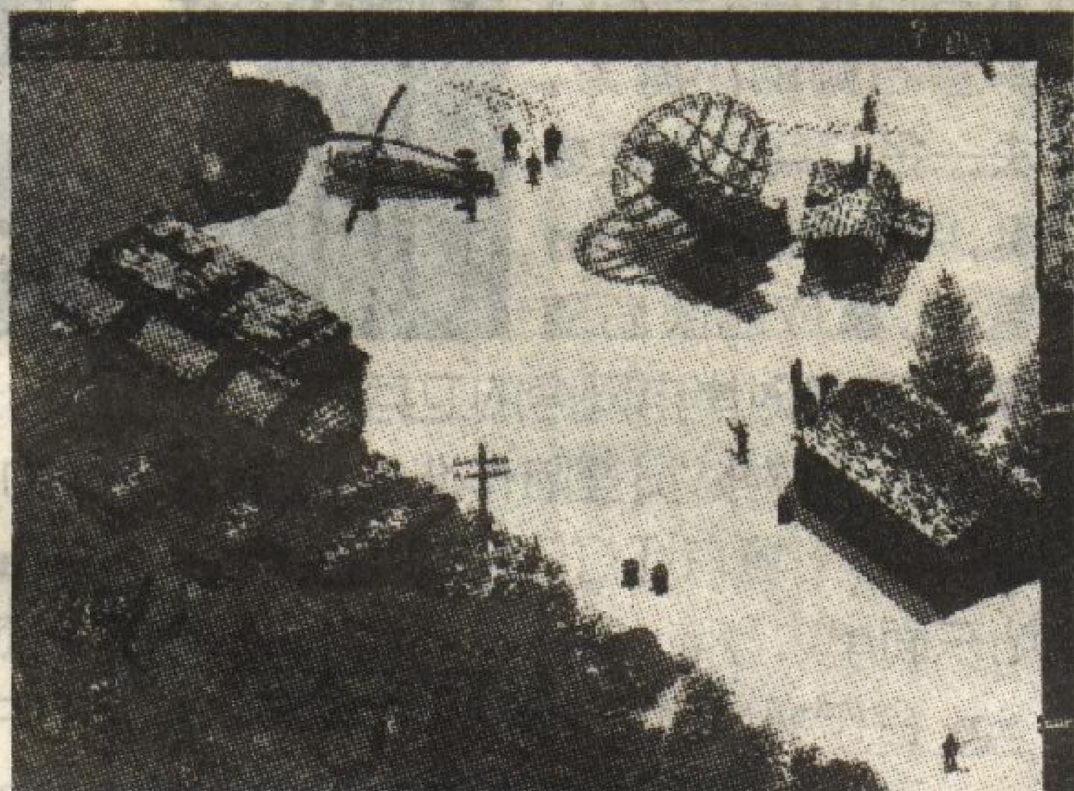
Mission5: Blind Justice

任务目标：炸毁山上雷达站

任务要求：Beret 和 Spy 完成任务乘飞机逃离

参与队员：Green Beret、Spy

战略流程：



这次任务参与者只有两位队员，开始时 Beret、Spy 在西北面一间屋后，因为在雪山之上，所以要特别注意小心脚印留下踪迹，不过要干掉的第一个敌人，便可利用 Spy 向左走向隔邻油桶旁的脚印，引路口的敌人追踪再等 Beret 从后杀之！之后南方的几个敌人都可以交给 Beret 干掉，只剩下缆车附近三个死硬派不受 Decoy 引诱，此时 Spy 走到开始时位置对下的一堆油桶后待命，Beret 看准机会走到缆车站下方小屋旁的灯柱上拨通电话，使到制服旁的守卫转身不注意时 Spy 走去穿上制服；现在 Beret 和 Spy 又合作干掉缆车附近余下守卫，在缆车左方的守卫，可先叫 Spy 用"边推边谈"方法，把守卫推到较后方使 Beret 杀之可避免另外两个守卫看到；Spy 便搭乘缆车上到山上，把站上的敌人毒杀，再走到东面山崖边，引开面向山下的敌人，而 Beret 就趁机爬上山上杀之把尸体收藏在屋旁(小心一队卫兵视线)，其余的守卫就配合两人的力量了，Beret 趁 Spy 分散卫兵注意时搬动火药桶到雷达站旁，Spy 便可先上飞机等候，Beret 可先藏身在雪地中，待卫兵远离时立即打爆炸药桶破坏雷达同时上飞机逃去。

Mission6: Menaceof the Leopold

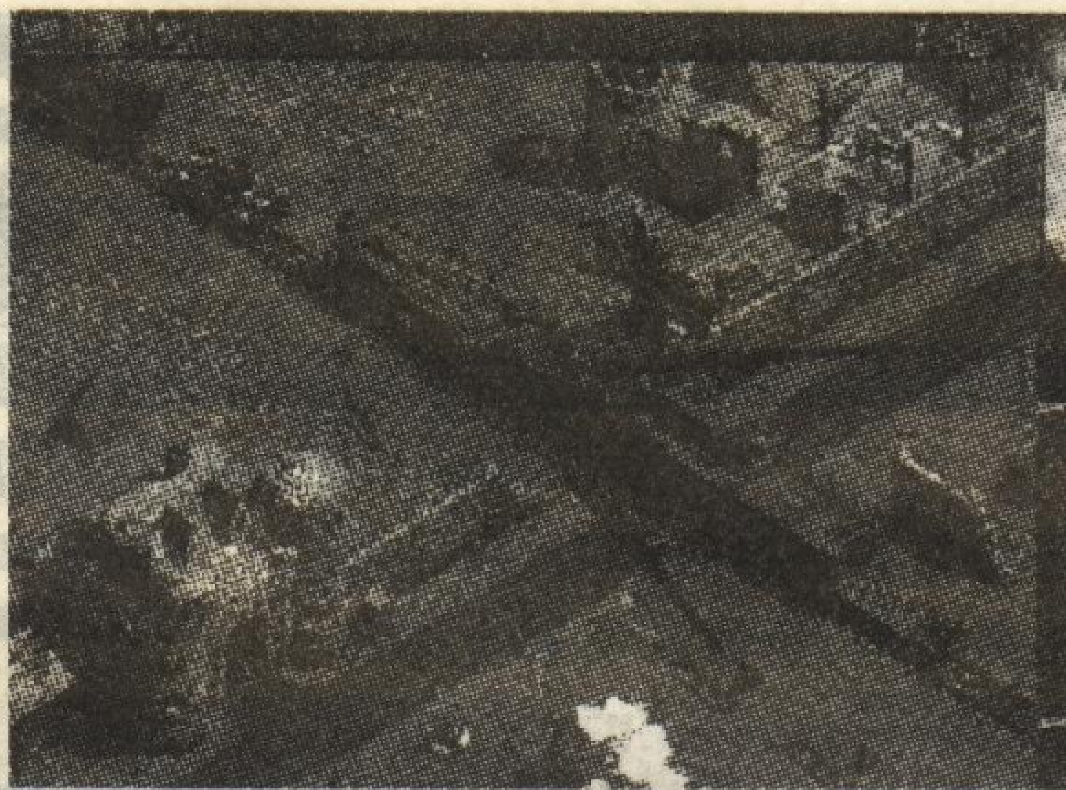
任务目标：炸毁德军超级大炮

任务要求：全体队员往北方乘坐友军接应卡车撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Sapper

战略流程：

"ShowTime!"Beret 又施展他的刺杀技巧，先把破屋二楼及楼下附近的敌人一一清除，跟着三位队员便可走到破屋下方有两个帐篷侧的大石后埋伏，Beret 再干掉帐篷附近的两个敌人，并且把尸体收好以防装甲车巡逻时发现，Sapper 在废屋与大树间的位置装上一枚遥控炸弹，待装甲车来到时引爆破坏，而且又可引起右上方帐篷堆的两名敌人注意，到来后与 Beret 同时干掉他们；Sniper 走到另一所废屋前的小石堆旁趁机射杀在右上方破烂堡垒楼上的守卫，与此同时走到破墙下方的树旁，射杀在大炮旁面向西南方的守卫，之后三位队员便可继续爬行到大炮后再转到破楼的爬梯前待命，记得 Sapper 经过时顺道爬上大炮去安装遥控炸弹；在破楼二楼的三名敌人又是 Beret 的囊中物，解决后 Beret 再小心地到达西北方干掉铁路附近的六名敌人及东北方友军卡车接应地点的机枪手，最后所有队员在接应地点集合，Sapper 引爆炸弹炸毁超级大炮，友军卡车亦会同时到达接载队员安全撤离。



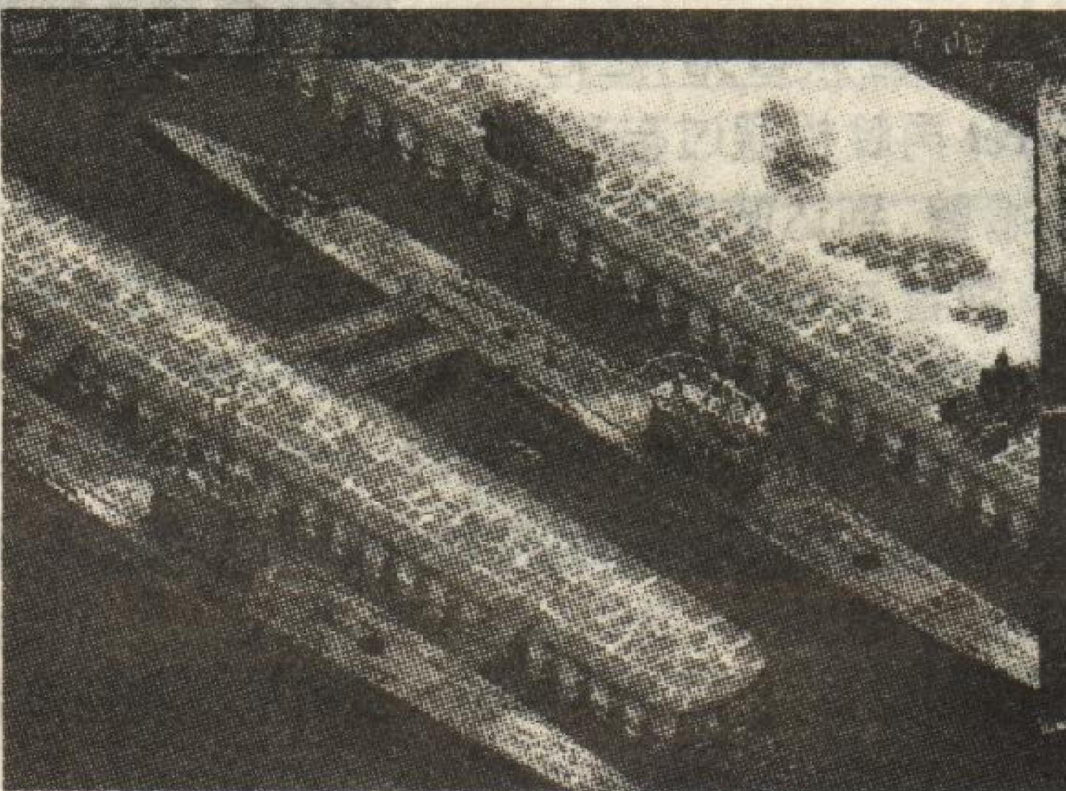
Mission7: Chaseofthe Wolves

任务目标：炸毁德军两艘 U－Boat 潜艇

任务要求：全体队员往东面红色浮标处撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程：



开始时队员要分开两队进行任务，Beret 和 Marine 一队，Sapper、Driver 和 Spy 另一队，先讲 Beret 的一队，首先 Beret 使出刺杀绝技由北至南向下干掉几名敌人，再到待机到达东面的要塞(有旗帜的小屋)，同时干掉屋后的敌人收好尸体，搬动一个火药桶到要塞旁，看准机会引爆要塞及同时炸死两名卫兵，余下是清除及时逃出要塞的残兵，Beret 再搬动另一个火药桶到西南面围墙转角位置放好，利用 Decoy 引诱三名卫兵到来引爆炸死；Marine 和 Beret 此时可到达岸边斜路处使用小艇待命；镜头一转去到 Sapper 的一队，Spy 先进入码头区入口旁取得制服穿上，再回到西北方降落伞附近分散一队卫兵注意，Sapper 趁机到达取得四个炸弹补给，之后看准机会走到近入口外右面的两间要塞，放置一个炸弹在插有德军旗帜的要塞门口，立即进入比邻要塞躲避，爆炸后会引来码头区内大批敌军到来，Driver 便可趁码头真空冲入夺取装甲车，不过记紧要先攻击码头的两枚大炮，因为只要一向其他敌人开火装甲车就会被击毁，之后的敌人就完全变成任你宰割；清除了码头区的敌人后，Sapper 便可在两艘潜艇的鱼雷位置装上炸弹，破坏潜艇后乘坐 Marine 和 Beret 的接应小艇从东南方红色浮标处撤离。

第二章～非洲战场

Mission8: Pyrotechnics

任务目标：破坏德军油库、储藏库及储水库

任务要求：全体队员东北方木桥乘坐友军吉普车撤离

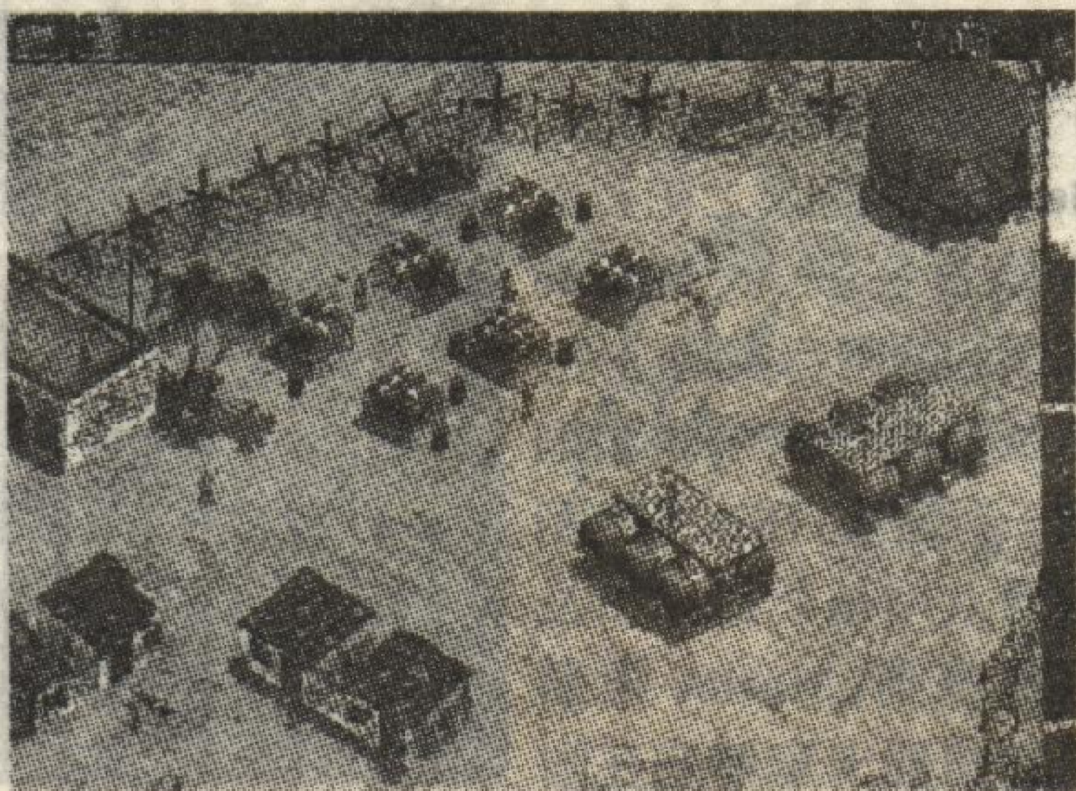
参与队员：Green Beret、Sapper

Preview 贗鬥硯

攻略手记

责编/ANGEL

战略流程：



暗杀高手 Beret 利用 Decoy 先把山上的敌人干掉，剩下的炮手就由 Sniper 收拾，Sniper 再到达左面的山崖尽头位置（要爬行），瞄准射杀山下油桶后的敌人（在敌人行靠左边缘时动手），还有在下山的的斜路口上，Beret 利用山下要塞旁敌人的视程引诱到山上把他干掉；现在两人可安全下山到达油桶后，Beret 再把两个帐篷附近的守卫干掉，Sniper 此时可爬行到山路口侧，瞄准在东面机枪手后的敌人，干掉后同时可引起在油库内的一名卫兵注意追上来 Beret 可趁机干掉，之后小心干掉帐篷下方屋后两名敌人，Sniper 瞄准射杀要塞天台的守卫（小人下面敌人视线），两名在储藏库上的守卫由 Sniper 负责，至于油库附近就由 Beret 清除，在炸目标物之前记紧令 Beret 清除东面路口机枪手，最后 Sniper 可先到东面路口会合点等候，Beret 搬放炸药桶在水库和其余两个储藏库，再安排好其余炸药桶在油库，首先用手枪打爆放在水库及储藏库的炸药，立即走到储藏库旁屋后，待一队敌军在到达油库旁视察时，打爆油库的炸药便可同时炸死敌人，之后会合 Sniper 待友军吉普车接应撤离。

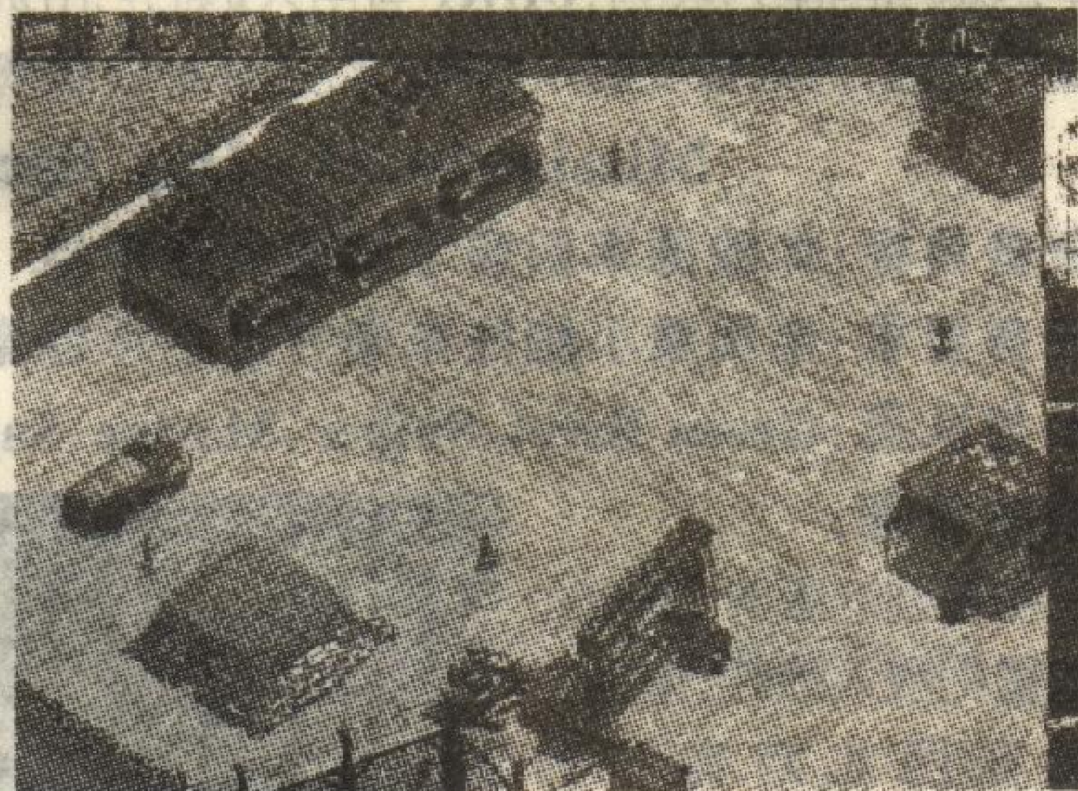
Mission9: A Courtesy Call

任务目标：破坏德军通讯天线及大楼、武器储藏库、壕沟指挥部

任务要求：全体队员往西南面路口乘坐友军接应卡车撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程：



这次务相当容易，敌人又不多可轻易完成，Spy 配合 Beret 先由闸口开始由外至内把敌人清除，只要 Spy 小心分散一队卫兵的注意力，Beret 就可以很轻易干掉所有敌人，Sapper 把遥控炸药装在通讯天线及大楼之间，而另一个则装在壕沟指挥部门外（有沙包掩护那间），Beret 把炸药桶排放在两间武器储藏库之间，Driver 把油车驶到三部坦克库之前，Sniper 在西南方大闸前瞄准储藏库之间炸药桶，最后其余队员走到西南面会合点等待，Sapper 引发两枚炸弹，而 Sniper 打爆炸药桶之后立即会合队友，敌军坦克会攻击油车而同时被破坏，友军卡车此时亦会到达接载队员撤离完成任务。

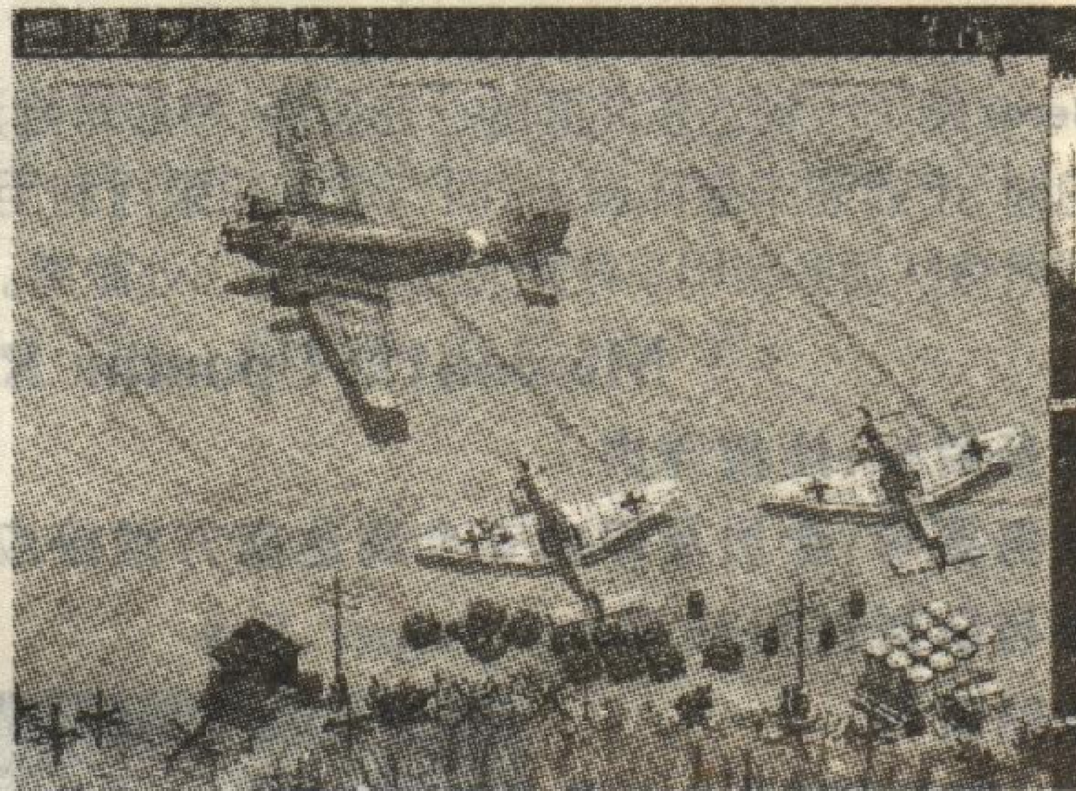
Mission10: Operation Icarus

任务目标：拯救被俘机飞行员、炸毁武器库、炸毁两架 JU－87B" STUKA"战斗机、夺取 PANZERIV 清除敌人坦克

任务要求：全体队员往东北面机场夺取 JU－52 小型飞机逃离

参与队员：Green Beret、Sniper、Sapper、Driver

战略流程：



先清除废墟内所有敌人（这部份不会响警号），Beret 再到达南面闸口干掉监狱及武器库部份敌人，释放飞机后先躲避在安全地方，Sapper 应先射杀东北方在两个坦克库之间的敌人，Beret 再到坦克库上的要塞干掉卫兵，看准机会干掉西南方的一个卫兵及收藏好尸体，利用敌人视线空隙杀死在西南方坦克库之间桶边的守卫并立即搬走尸体收藏，Driver 此时可趁机夺取东南方的一部坦克，肆意消除所有营内敌人及坦克，对付敌人坦克要抢先开火或引诱在墙壁前击毁；Sapper 安装炸弹在武器库外引爆后立即和其他队员登上坦克，从北面闸口离开沿路射杀路旁三个机枪手，到达机场入口障碍物前，用坦克清除机场要塞的残余部队，之后所有队员登上 JU－52（包括飞行员），只剩下 Beret 完成余下工作，搬动炸药桶炸毁两架 JU－87B 战斗机，再登上飞机撤离。

Mission11: Inthe Soup

任务目标：破坏德军石油设施，包括炼油设施、油泵

任务要求：全体队员乘坐 SDKFZ231 装甲车往西北方弯角路口撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Sapper、Driver、Spy

战略流程：



最佳拍挡 Beret、Spy 首先合作清除西南方区域敌人，不过暂时放过一队巡逻兵避免触动警钟引来大批敌军（开始时尸体可放在小屋后或旁边的破墙后），Sniper 小心到达东南方区域瞄准射杀山上一名守卫，Spy 在拱门前的石丛后引开一队卫兵注意（这位置是拱门侧守卫的盲点），Sniper 接着续一射杀，Spy 随即跟一名向拱门巡逻的士兵谈话，令到 Beret 能有时间搬走尸体收藏好，Beret 再放置 Decoy 在拱门前的石丛侧，跟着走到对面木箱后埋伏，Spy 停止和士兵谈话，那名士兵便会继续巡逻至出了拱门位置，此时 Beret 拨动 Decoy 分散其注意，并动手干掉立即收藏好尸体，Beret 取回 Decoy 后放置在拱门内两个大铁桶之后，再埋伏在拱门外拨动 Decoy，引诱另外两名卫兵到位同时杀之；Sniper 走到拱门附近瞄准射杀北面要塞顶右边正在巡逻的敌人，Spy 此时和要塞附近的一队卫兵谈话，Driver 便可趁机进入东面区域夺取 SDKFZ231 装甲车，之后便可肆意消除余下敌人；Sapper 在西面有三座炼油设施及一台油泵的地方装置一枚炸弹破坏，爆炸后可能引来西南面山上的敌人，可用装甲车截击，东面的油泵可用炸弹或搬动炸药桶破坏；Sapper 到达北面山上洞口大路转弯位置侧安置一枚炸弹，之后走回山下埋伏在安全位置，Beret 在洞口引诱另一边洞外要塞旁 SDKFZ231 装甲车出来攻击，同时亦会诱使要塞内的敌人，在敌人的装甲车到达炸弹

Preview 广角镜 攻略手记

责编/ANGEL

位置时立即引爆，Driver立即出动装甲车扫射山洞两边其余的敌人，Beret爬下山到达东北面的石油设施，待油车到达油泵及炼油设施旁停泊时，击毁油车破坏设施，而右边的油泵可利用旁边的炸弹桶破坏，最后所有队员乘装甲车往西北面弯角路口处撤离。

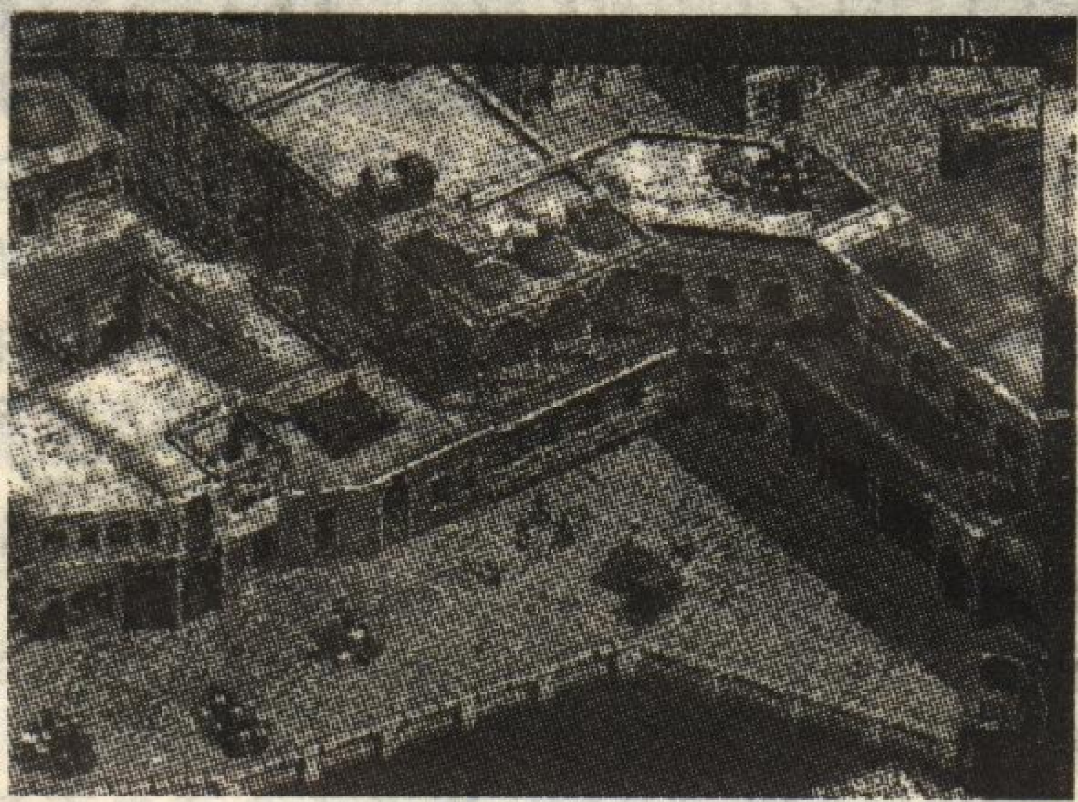
Mission12: Uponthe Roof

任务目标：拯救俘虏

任务要求：全员及俘虏安全到达南方乘接应车辆逃离

参与队员：Green Beret、Sniper、Spy

战略流程：



首先把地图上半部份房屋分为左、中、右三个区域，使各位较易于理解。

Beret、Spy的无敌组合先清除左方区域较低层房屋天台上的敌人（四名），而在中间部份绿色栏栅露台的一名敌人，Beret可利用其远视程在左方一堆木桶附近，引诱敌人注意到来埋伏杀之；Spy爬上中间区域房屋天台，上面的三名敌人比较难对付，Spy可用"边谈边推"的方法，把左边第一名敌人推至Sniper藏身的小屋后趁机毒杀（小屋后位置为第一盲点），之后Sniper看准把在绿色圆顶及一堆木桶后敌人射杀（绿色圆顶后的木桶位置为第二盲点），Spy最后和右边大堆木桶后敌人谈话，Beret便可爬上天台再爬去干掉敌人（这堆木桶位置为第三盲点），放置Decoy在木桶后的左上边缘位置，可以诱使左方区域的一名守卫到来趁机刺杀；Spy走到右方区域接近一堆货物的守卫（面向西北的那个）和他谈话，Beret便可看准机会爬行过去，在一堆沙包及木箱后同时杀死两名敌人（小心右上方卫兵视线），Spy走到右方天台，和面向北边的守卫谈话，Beret便可趁机杀死右上方天台的敌人，Spy便可停止谈话趁守卫转身毒杀之，Spy再走到爬梯下檐蓬毒杀两名守卫，最后记紧收好在货物附近的尸体。

到地图下半部份，Beret放置Decoy在靠近深绿圆顶建筑物旁的货物"较后"位置，之后埋伏在货物后，启动Decoy引诱建筑物后的一名卫兵到来从后杀之，收藏好尸体后再移动Decoy到较前的位置货物旁，令下方的两名守卫同时走上前察看，Spy就可以在货物旁轻易毒杀；随后直到西南方的敌人只要Beret、Spy、Sniper互相配合，杀敌应比起上半部份来得容易！不过最好留下一队巡逻兵不要干掉，避免逃跑路线出现大量敌人；清除了西南方大部份敌人后，Spy便可回到海边监狱趁机救出俘虏，带到西南方会合队员，看准巡逻兵不察时走到南面的接应汽车逃离。

最终章～回归欧洲

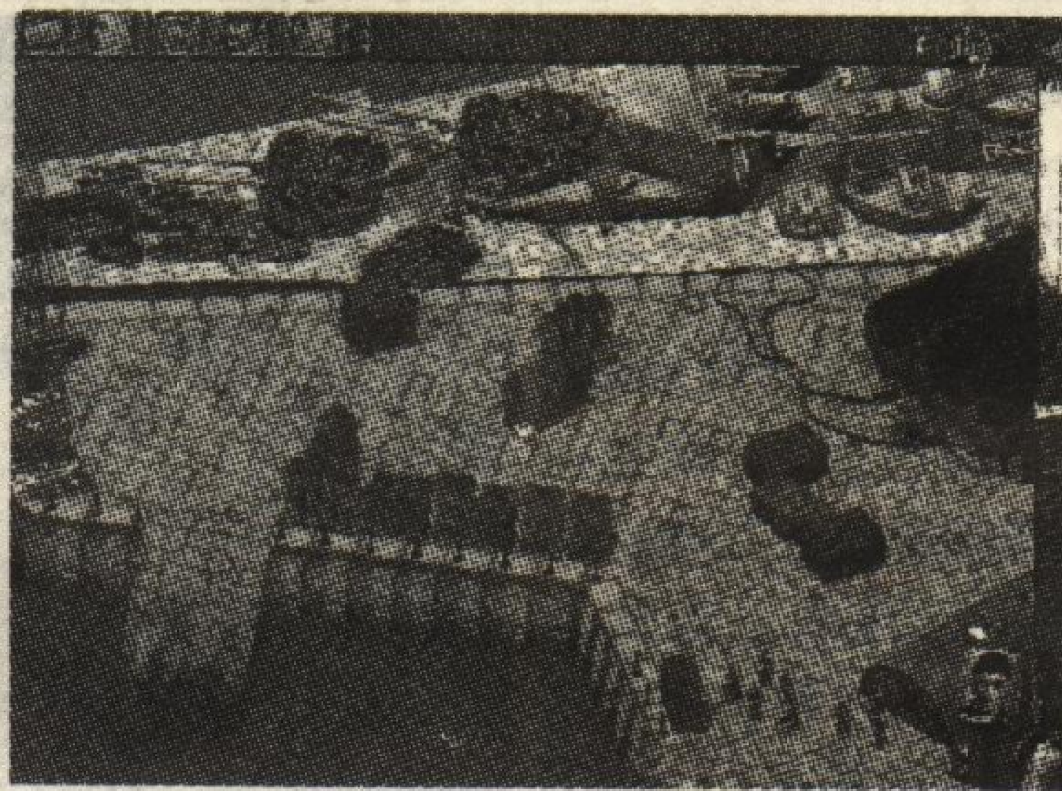
Mission13: David&Goliath

任务目标：破坏燃料储存库、德军战舰

任务要求：全员乘橡皮艇往西南方红色浮标撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：



开始时所有队员在东南面海边石丛后登陆，Beret从缺口爬上防波堤干掉三名敌人，Marine潜泳到西南方水闸口外，待敌军打开水闸时和炮艇一齐进入，在水闸控制室旁上岸杀死控制员及打开水闸，Marine再潜泳到有部卡车停泊在附近的防波堤上岸，趁机在坦克库旁边逐一刺杀两名敌人，跟着接载对岸的Beret到来，Beret避过上方坦克旁的一队卫兵视线，走过西面防波堤尽头刺杀一名守卫，再把尸体搬回坦克库旁；Marine用橡皮艇接载其余三位队员，在水闸室防波堤放下Sniper，Sniper射杀上方防波堤木箱后敌人（要敌人行近上方围栏时动手可利用右方卫兵盲点），Marine再潜泳到达干掉剩下敌人，Marine之后接载所有队员上岸会合Beret，Driver趁机驾卡车到坦克库门口栏着（可再后期触动警钟时阻止坦克驶出），Beret趁卫兵不察走到上方圆铁皮屋中埋伏，先看准干掉一名单独巡逻的士兵，随即搬尸体向上行到达燃料库右旁收藏，干掉旁边的巡逻兵收好，Beret再趁机杀死码头旁的守卫，但暂时不要对付码头上的，Beret再清除其余在战舰旁的四名守卫并打开水闸；Sapper趁机走到燃料库旁安装炸弹，再会合Beret回到坦克库旁斜路口岸边，Marine用橡皮艇接载所有队员到达西南方有水闸室的防波堤岸边，Driver走到水闸室旁控制大炮，而Marine就独自潜泳回到坦克库旁斜路口岸边上岸，待机到达有艘小潜艇的码头干掉守卫，登上潜艇驶到接近战舰头部发射两枚鱼雷破坏潜艇，同时Sapper引爆在燃料库的炸弹，此时会有一艘敌军炮艇从西南方驶到，Driver可用大炮把它击沉，Marine驾潜艇回到队友处会合，再乘橡皮艇从西南方红色浮标处撤离。

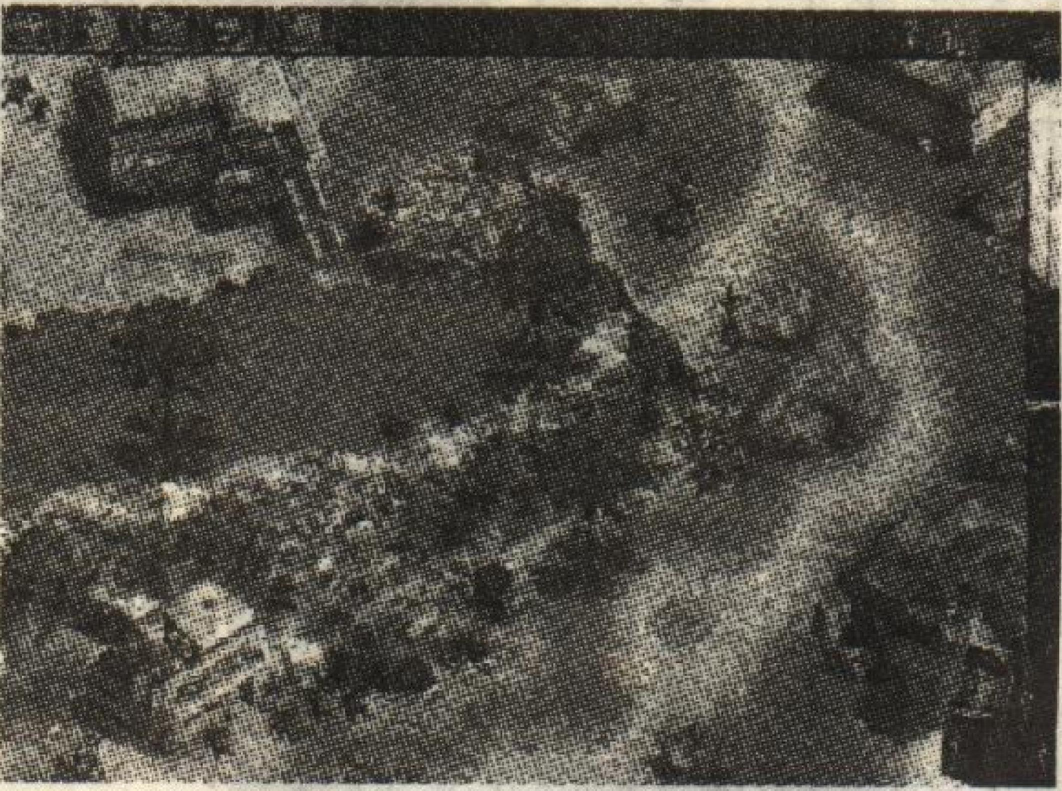
Mission14: D－Day Kick Off

任务目标：炸毁德军四座地对海大炮阵地

任务要求：全员乘小艇往东南方红色浮标撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：



在初看到这版时，曾被大数量的敌人惊吓，但是发觉在西北方有一辆PANZERII坦克时，细心研究一下，发觉有一个可行的战略，就是从海路夺取坦克再扫荡敌人；如果觉得这方法难度低，当然可以像笔者第一次玩时从陆路进发……不过要有心理准备是相当艰苦的！读者们可以一试，不过笔者以下介绍的流程是从海路夺取坦克经过；有一点秘诀是用"Shift＋Click（指定敌人）"看清楚敌人视线范围，是成功刺杀敌人的关键。

全体队员乘坐小艇无须登岸，驶到东南方边沿再把船头摆向上准

Preview 前哨站

攻略手记

责编/ANGEL

备，Marine 跳下小艇潜泳到地图中间部份(有排石丛突出海中位置)，在石丛上方有一位机枪手指向海中，再上方两个三角石趸位置左右，有一个背向海的守卫，这两个就是目标，先小心上岸爬行干掉机枪手立即走回水中潜下(留意大炮上及旁边的卫兵)，待岸上回复平静再干掉另一目标再立即潜泳回艇中(小心因为会多了一队卫兵)，小艇开始向北沿边线行，要看准在石丛后的敌人视线，一直驶到东北角落停下；Marine 再潜泳到北方突出的石丛位置，干掉两边的机枪手，右边石丛沙滩上的一名卫兵亦要清除，接着潜泳到西北方沙滩边，用脚印引诱一名岸边卫兵到达再突击杀之；潜泳回小艇上，待平静后看准西北方沙滩上敌人的视线动态，立即沿边线驶到西北角落，避过在沙滩上一队巡逻兵视线，赶快送 Sniper、Driver 上岸，小艇最好暂时回到西北角落守候，Sniper 趁机射杀在 PANZERII 前的守卫，Driver 便可夺取坦克进行大屠杀！不过别忘形把炸药桶也打爆，起码留一个作为炸毁大炮之用，因为 Sapper 带少左一个炸弹噢！炸毁四座大炮后，所有队员就可以乘小艇往东南方红色浮标撤离。

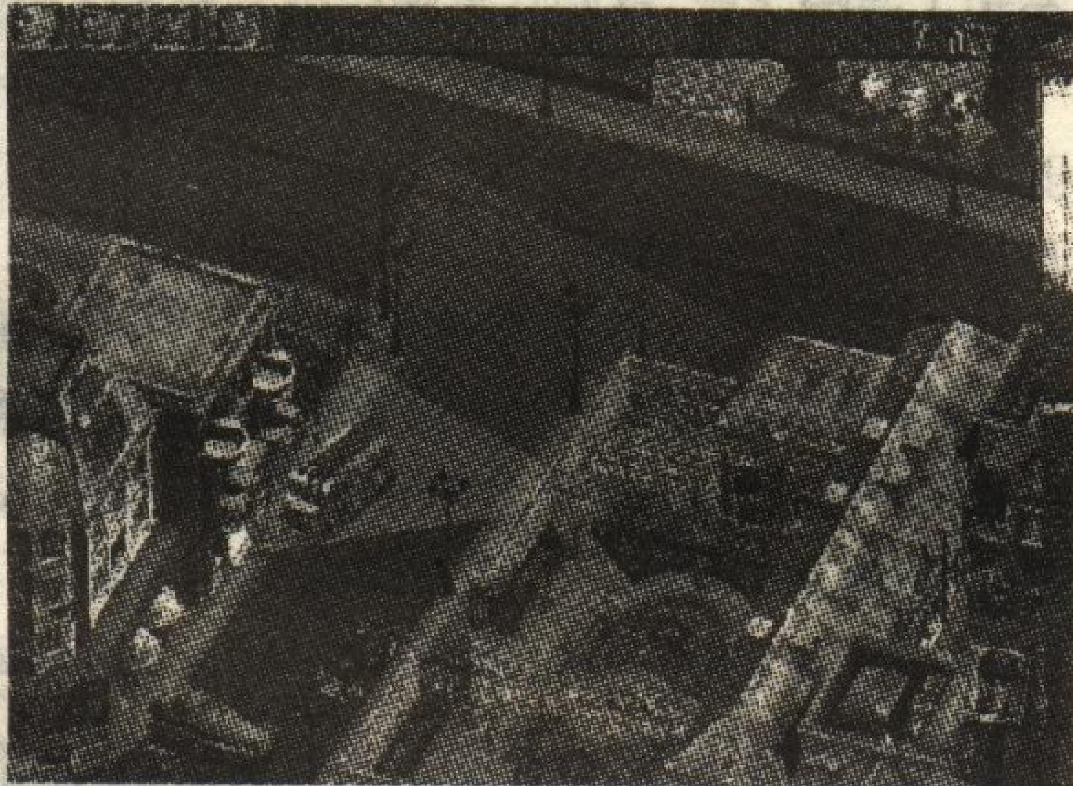
Mission15: The Endof the Butcher

任务目标：暗杀德军将领、炸毁德军总部

任务要求：全体队员乘坐货车往西北方撤离

参与队员：Sniper、Marine、Driver、Spy

战略流程：



这个任务比起之前所遇到的更艰巨困难，而且在未暗杀将军前绝不可被敌人发现，一旦警钟响起将军便会坐车离去，任务便告失败要重新开始。

开始时四位队员在南面的废车后，首先 Spy 看准机会走向左方废屋中埋伏，随后进来的敌人用毒针杀死尸体收藏好，走回烂车后趁机杀死上方河边的卫兵(小心对面河边楼梯敌人看见)并搬走尸体回烂车后；Spy 走近刚才卫兵位置，固意引起对面楼梯士兵注意，士兵会走来察看，Spy 立即走回烂车后，此时追来的士兵会到达你刚才位置，Sniper 便可出手射杀，Spy 搬尸体回来收好(以上及以下行动要小心一队三人的巡逻兵动态)；跟着 Sniper 先射杀右方河边的卫兵(靠右方的敌人位置杀死了都不会被发现)，Spy 趁机爬到刚被杀的敌人位置，埋伏在转角待机杀死另一个在河边的卫兵再搬回右方位置，Marine 现可趁机爬到右方河边楼梯再潜下河中，游到左方楼梯口等机会杀了那名卫兵；Spy 现可杀死在废屋左方的卫兵再搬回废屋收好，接着再小心爬到左方楼梯口杀死守卫搬到河中收藏。

现在河流附近有威胁的敌人已经清除，Spy 爬回路上向左方一个倒塌的木栏后埋伏(小心两队巡逻兵动态)，Sniper 同时到达会合 Spy，Spy 趁机杀死前方爬梯下的卫兵搬尸体到木栏后收藏，看准二楼的士兵巡过后爬上二楼穿上军服，在爬梯附近毒杀二楼的卫兵(敌人不会看见)，跟着行去转角另一条到达隔邻大厦天台的爬梯前，干掉另一位守卫后，爬上天台干掉卫兵(或以 Sniper 射杀)，Sniper 随后爬上天台埋伏待命(记住爬到天台时立即伏底)；Spy 下楼走去大厦上方铁栏边的守卫谈话，使到他背向墓地，Marine 趁机避开一队卫兵绕过左方马路到达油车旁大厦中，等机会杀死油车下方行人路的卫兵，再同时间杀死和 Spy 谈话的守卫，立即回到大厦中，Spy 即时逐一把两具尸体搬到油车车头前方位置(动作要连贯进行，注意墓地及马路上的卫兵动态)。

Driver 开始小心地到达 Marine 埋伏的大厦中待命，Spy 去到右方总部入口，杀死在大门侧的一名守卫，尸体搬到大门外(小心停车场卫兵)，之后来到停车场和一队卫兵谈话(敌人背向大门)，Driver 借机利用电车作掩护路口下的士兵(平排而行)，驶到总部泊在门口，Driver 走回大厦埋伏，Spy 停止和卫兵谈话之后，敌人会发现并击毁油车，同时炸毁总部大楼，同一时间 Sniper 向将军射杀，接着全体队员趁机到达墓园，杀死墓园内四名敌人，再登上货车向西北方路口撤离。

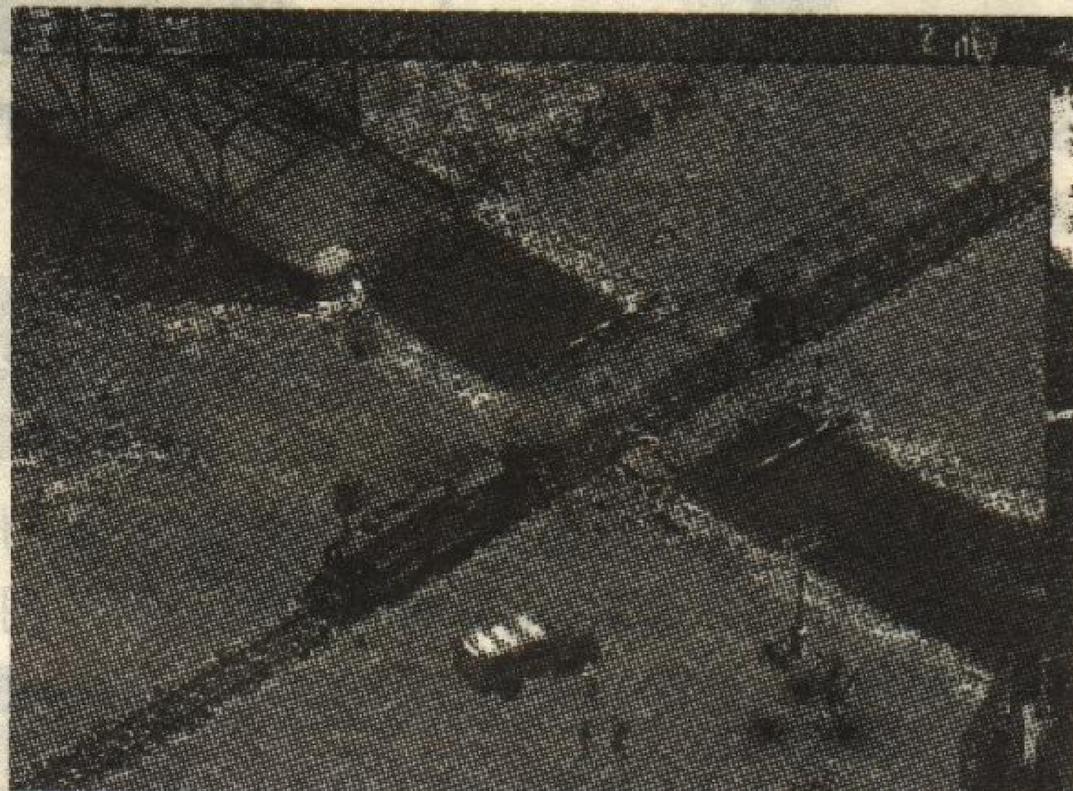
Mission16: Stop Wildfire

任务目标：阻止德军炸毁桥梁，射杀桥梁附近四名炸弹技术员

任务要求：全体队员乘卡车往东南撤离

参与队员：Sniper、Marine、Spy

战略流程：



这个任务不能惊动桥梁下的守卫或卫兵，因为会导致炸弹开关员立即引爆炸弹炸毁桥梁，导致任务失败！

三名队员在东北方河边登陆，Spy 先把火车站侧通上月台通道的卫兵杀死，搬好尸体收藏后，再利用火车到站的时机，火车头遮挡着东北方铁路旁的守卫视线(平排而走或可以爬行)，走上月台向西南方向梯极，可以在梯极上方的铁丝网旁伏下(可避免被铁路旁房屋的卫兵发觉)，先杀死在房屋旁背向的守卫，尸体可放到屋后，在柏油路的一名卫兵会发觉追上来查察，Spy 可趁机从后毒死，剩下在屋前的敌人，干掉收好在屋后；之后 Spy 小心从屋后向东北方绕到屋旁(小心上方一个卫兵视线)，爬行横过柏油路到达另一边房屋旁，避过在晾衣架附近的一队巡逻兵视线夺取军服穿上。

走到西北方铁路旁，用手枪杀死那三个敌人一队的卫兵(这个地方距离桥头较远，开枪不会引起注意)，同时可能引起在河边巡逻的敌人注意走过来，可以等待他到达时同时干掉，接着解决桥头碉堡及铁路闸口附近的守卫(先杀死桥头右方守卫，引起其他人注意走来，可以利用敌人背向时逐一轻易解决)；清除桥头敌人后，Spy 到碉堡下方引开一队巡逻兵注意，Sniper 可以依照 Spy 方法通过月台再到达桥梁上，爬行到对岸的第一条桥趸位置左右就位(暂不要爬贴桥边，会被敌人发现)，Spy 此时到桥头炸弹开关位置就位(碉堡旁)，按"F5"分隔四个视窗，锁定对岸桥下、河流中间位置桥趸的所有炸弹开关员，留下一个视窗作为己用，爬到桥边同时瞄准射杀三个视窗内敌人(会被敌人发现，射击后立即伏低)，再立即爬行向 Spy 桥头方向逃避追兵，在桥头的炸弹开关员此时会走到桥头触动炸弹，Spy 可趁机干掉；在卡车旁的几个炸药桶可利用干掉附近其余的卫兵及守卫，不过小心炸毁卡车！至于方法就由玩家们自己想想(很简单哦！)，没有参与过战斗的 Marine 可潜水到达队友处，一同乘卡车撤离。

Preview 广角镜

攻略手记

责编/ANGEL

Mission17: Before Dawn

任务目标:拯救5名俘虏安全逃出

任务要求:全体队员及俘虏安全到达西北方乘盟军接应卡车撤离

参与队员:Green Beret、Marine、Spy

战略流程:



队员们开始时在西南方石丛后,先干掉前方路上的一队卫兵(可以开枪不会惊动警钟),Spy绕过监狱到达活动桥的对岸,待机杀死活动桥开关(烂车位置)旁的守卫,会引起在上方过河大桥上及桥头的敌人到来,Beret可以在活动桥对岸引起敌人注意(敌人注意后要立即伏低),敌人便会绕过监狱到达找Beret,这时便可会合开启活动桥到来的Spy,和Marine在石后用枪杀死到来敌人;这时在活动桥附近的敌人已清除,Beret等人可以过桥。

监狱内的敌人有两个战略可以采用:

1)Spy在监狱内用"边谈边推"方法在盲点处落手,清除铁丝网附近所有敌人。

2)这个战略会比较难度高少少,以下详述一下作战精要。

Spy先进入监狱内,干掉在房屋及旁边厕所的几名敌人(比较容易避过其他敌人视线),收好在厕所后的盲点位置,Spy到河边监狱围墙旁和一队卫兵谈话(看清监狱内在铁丝网旁的三个守卫视线盲点,而且要令敌人停在盲点及背向西面),Marine用鱼叉杀死带头的敌人(黑衫),另外两名敌人竟不会叫"Alarm"真奇怪!Spy再和敌人谈话,Beret趁机搬走尸体收好,之后余下的敌人就可以前后夹击杀之;解决了最麻烦的卫兵后,在监狱内接近闸口的三名敌人,Beret利用Decoy引出来自己或由Marine杀死(要收好尸体),到现在应该只剩下铁丝网旁的两名及在一堆杂物旁房屋的敌人,Spy应可轻易解决,之后顺便爬上油库放出燃油在路口上,Beret记得把监狱旁的火药桶搬到河边的碉堡安放好。

这时监狱内附近的敌人已经全部解决,但不须要急于把俘虏救出来,最好先把河对岸的敌人清除,方便带俘虏安全逃走;Spy到对岸水车屋干掉两名巡逻的敌人(可收藏尸体在屋旁及屋后),Marine在东面尽头的河边用橡皮艇载Beret到北岸(水车屋后登陆),Beret利用Decoy干掉石后敌人及一名卫兵,Spy引开北方一队卫兵注意,Beret绕过北方边缘到达西北方(接应卡车旁石丛后),干掉石丛后两名敌人(很奇怪敌人看见盟军卡车都不会叫"Alarm"),Marine在南边河岸引诱河北岸的卫兵过来杀之;Beret最后消除在北岸要塞的守卫及桥头机枪手,Marine可以进行拯救俘虏行动,但俘虏先到达河边桥头不要过河,Marine用手枪向燃油发射引起大火,阻止南方军营敌人进入追击,再走到河边射爆炸药桶破坏碉堡,最后所有队员及俘虏便可安然到达西北方,乘坐盟军接应卡车撤离。

Mission18: The Forceof Circumstance

任务目标:炸毁大桥

任务要求:全员乘西南方卡车往东南方大路撤离

参与队员:Green Beret、Marine、Sapper、Driver

战略流程:



这个任务可算是Mission16的逆转版,由阻止德军破坏桥梁,到现在要炸毁桥梁阻碍德军……

队员身处地点是田野的废墙后,Beret先干掉附近的几名敌人(但不要杀死在小屋环绕的一队卫兵避免惊动警钟),再向上杀死在衣架上方的一名敌人(用桶收好尸体),其余队员会合Beret进入房屋内埋伏,待一队敌人巡逻到达时用枪射杀(在屋与屋之间的范围内用枪不会引起警钟响起),在柏油路对面的房屋旁的敌人,可以在屋之间的范围开枪引起注意引敌人来,如果较远的敌人,就利用敌人远程视线,起立/俯伏引起注意,先爬到屋后再趁机刺杀;在铁路南方的敌人已经清除,现在就要等待机会到达铁路北方,利用火车到站时的机会,阻碍月台上的守卫视线,Beret沿边线爬行,在火车的尾部位置通过到达附近的石丛后埋伏,由石丛旁到月台附近的所有敌人清除了后,其他队员便可以安全到达会合Beret。

Marine潜泳到北面的半岛,趁机杀清岛上的敌人夺取橡皮艇,同时尸体会被岸上帐篷附近的一队卫兵发现而走来视察,此时Marine可从水中突袭,用枪射杀敌人(放心去干不会惊动警钟),之后Marine回对岸接载所有队员到半岛上待命,在岸上帐篷附近的敌人,以现时Beret的刺杀技巧,完全不成问题;现在应只剩下碉堡附近的两队卫兵(可以不理),Driver可趁机夺取西北方的PANZERIII坦克,清除桥头附近碉堡、装甲车、卫兵及河边机枪手,Driver再驾驶坦克到碉堡下方河边,杀死在桥趸小岛上的敌人,Marine用橡皮艇接载Sapper到小岛上拿取炸弹(木箱中)。

回到岸边Sapper上桥安装炸弹,首先由西北起,桥上有三个弱点(桥上放有木箱炸药地方),第一个无须安放,顺序在第二和三的木箱旁安装炸弹(记得要爬行),再把剩余的炸弹装在桥头的碉堡旁(观察碉堡视线),趁附近的一队卫兵到达桥头的守卫时,Sapper掷出一枚手榴弹把敌人炸死,同时会诱使另外一队卫兵及守卫到达,所以要立即撤回对岸,待回到对岸时敌人应该在碉堡附近,立即引爆所有炸弹,把两部份桥梁破坏及敌人一起炸死,而剩下第一部份的桥梁,可以用坦克发炮攻击炸药木箱破坏。

最后Marine用橡皮艇接载队员到对岸,用手枪射杀余下在卡车旁的一队敌人,Sapper看准机会用剩余的一枚手榴弹,炸毁敌人在柏油路上巡逻的装甲车,一伙儿便可乘卡车往东南方大路撤离。

Mission19: Frustrate Retaliation

任务目标:炸毁德军三枚V2火箭

任务要求:全员往东北方乘准备好小艇撤离

参与队员:Green Beret、Sniper、Marine、Sapper

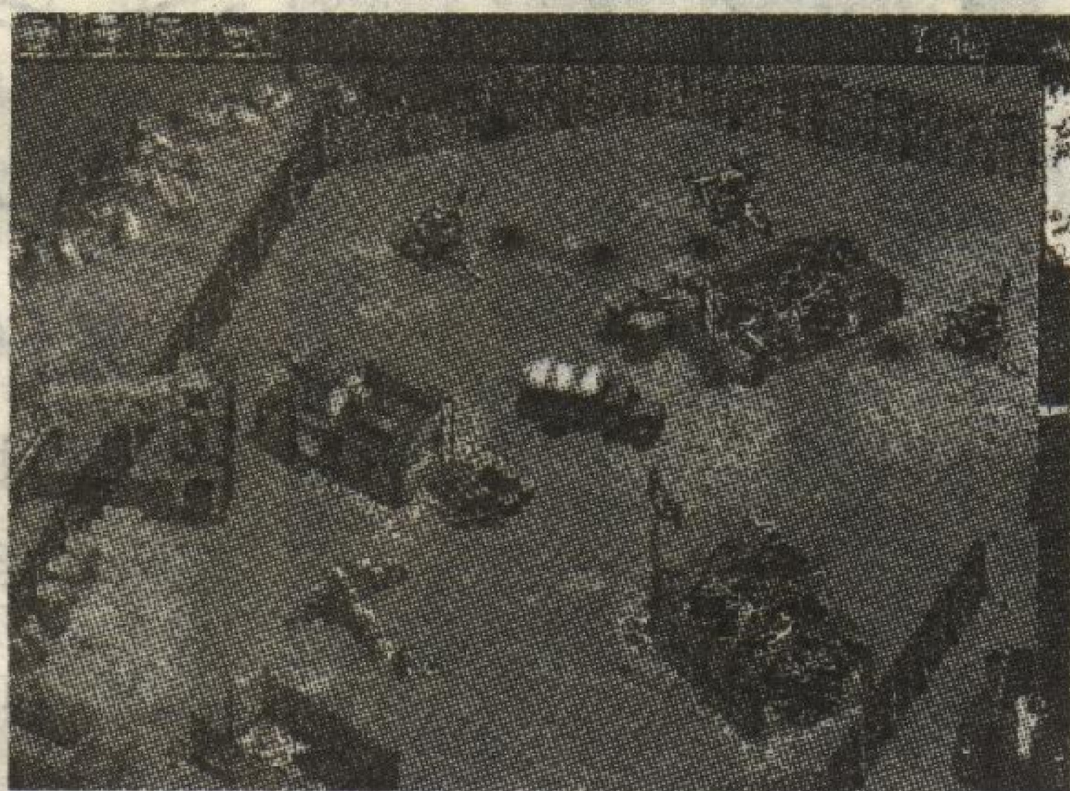
战略流程:

开始时队员在北方的石丛后,先由左面开始杀敌,Beret先解决在坦克库旁及小石丛附近的四名敌人(多用Decoy、多观察敌人视线),



攻略手记

责编/ANGEL



Sniper瞄准在矿坑入口上作高空监视的一名敌人(要小心下方两名卫兵视线),其余在矿坑附近运矿车及煤堆的守卫可轻易干掉,全体队员避河边一队卫兵视线,到达河边有石丛掩护的浅滩上,Marine先用橡皮艇载Beret和Sniper到对岸,Sapper可爬行到河边靠石有岩石掩护位置埋伏,要小心河流非常急,如果被冲到较东面位置,可能会被另一个浅滩巡逻的敌人发现射击;小心控制橡皮艇到对岸浅滩后,Beret上岸载掉右方有机枪手后方的几名敌人及军犬处(在机枪手后的守卫暂不要杀,因为对岸机枪手视程之内),Sniper先射杀斜对岸浅滩附近的卫兵(可以为接载Sapper及稍后登陆对岸有安全环境),之后再到右方射杀两岸机枪手,最后Beret再干掉机枪手后敌人;先后接载所有队员到达斜向右的对岸登陆,所有队员爬行渡过铁轨桥进入岸边的工厂埋伏,Beret先干掉煤堆旁的敌人,再向下到石丛后趁机杀死两名卫兵(小心基地内的军犬视线);避过狗笼及运输带开关之间的卫兵视线,Beret在开关旁的铁丝网发现可以爬入基地内,开关控制逆转运输带的方向,并要立即从铁丝网爬回基地外(动作一定要快)!Sniper利用运输带俯伏接近到狗笼上空附近,立即射杀军犬之后爬回地面(小心跌进基地内),Beret再看准机会在刚才铁丝网位置爬进基地,以引诱器及绝顶的刺杀技巧,清除基地内敌人及在南方闸口的守卫,Beret在火箭旁安置好炸药桶位置,Sapper进入安装一枚遥控炸弹在右方第一枝V2火箭及旁边房屋之间位置,Beret可以趁敌军卡车进入停泊时把司机杀死,作为其中一个掩护物,Beret再把一个炸药桶放在另一间在闸口附近有旗帜的房屋旁;Beret、Sapper在狗笼上方的破墙埋伏,Sniper瞄准刚才Beret所放置的炸药桶,Sapper引爆炸药炸毁火箭及房屋,Sniper再趁敌人出来时射击炸药桶同时炸毁房屋及敌人(基地内的两所有敌人部队派出的房屋已毁),其余在基地内或外的敌人就可以轻易用手枪解决,最后打击在另外两枚V2火箭旁的炸药桶炸毁火箭,全体队员完成任务后从南方闸口向左再绕向上,经过运输带到上方房屋的通道,到达铁丝网的转角处停下,Sniper向东北面小艇旁巡逻的敌人射杀,Sapper放置最后一枚炸弹在了望台下引爆(不炸的话在经过时会有机枪扫射),接着所有队员便可乘小艇向东北方撤离。

Mission20: Operation Valhalla

任务目标:炸毁德军总部堡垒及V2火箭

任务要求:全体队员往西南方大路撤离

参与队员:Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程:

这个是决定性的最后任务,难度亦是最高,敌人的视线互相重叠非常之多,所以要善于利用"Shift+Click(指定敌人)",加上敌人远视程的弱点诱敌方法,应该对任务进行会比较顺利。

开始时队员分为两面攻入,Beret和Spy在西南面石丛后,其余队员在东北面石丛,敌人的堡垒守卫极之严密,Beret只有使出壁虎功在西北面城墙爬上,把总部门口的敌人杀死后,发觉如果从东北面前进只会死得很难看,于是Beret选择从东南面爬墙向下绕过城墙顶向另一面找缺口,沿路爬墙向下走,在城墙顶的楼梯前要用爬行方法避免敌人发现,在城墙上沿途小心翼翼杀死四个守卫,到达东北方一间有蓝色尖顶的要塞旁,侧面有一条爬梯通往靶场及旁边有一开水闸开关掣,看准机会(包括靶场上练靶的敌人视线)把爬梯附近包括要塞门口的敌人一并杀死(依序开关掣旁→卫兵→门口守卫,要动作快!),把尸体搬到要塞和爬梯旁边的死角位收藏(藏尸点),同时亦可以打开水闸让Marine潜入来帮忙,不过我发觉作用不大(不能搬尸体、又走动得慢);在靶场上的敌人可以利用Decoy及沿边的沙包墙作为刺杀点,而在柏油路附近的几个敌人,尤其是一个面向东面视线的敌人,可以利用远视程加上预先放好的Decoy,先站立后立即爬行埋伏的方法引敌人到来,再用Decoy引诱到预先地点再从后刺杀(而且会一次过引诱到三个敌人可供你宰杀)!剩下来在柏油路路旁的守卫(不会离开岗位的),可以轻易在背后杀之。

到达靶场西南方的房屋群内,Beret只要适当安放Decoy位置,要杀死敌人相信不难,收藏好尸体在屋后,再利用远视程的弱点诱使一名在西北面房屋旁,守在大闸口的敌人到来杀死,在西北面房屋的几名敌人只要小心行动可轻易解决;Beret轻易干掉闸口的四名守卫后,Spy便可进入堡垒偷取军服穿上。



无敌组合又可以联手了,先把东南面的闸门守卫干掉,Spy要引开堡垒外近闸口巡逻的一队敌人注意,其余在东北面守候的队员便可进入,走到水闸附近爬梯旁待命;接着Beret和Spy从爬梯到达城墙二楼,互相合作向西北方杀死几名敌人,再从楼梯上三楼,杀掉直到北方一座向东北瞄准的大炮旁敌人为止(要多利用Decoy配合Spy,除了在大炮旁的尸体要收藏在旁边木箱后,其余在三楼的尸体可以随地摆放),还有应该可以引多一名在二楼走廊守卫的敌人在三楼杀掉;回到二楼Spy先干掉在坦克旁边楼梯上的守卫,搬尸体到较右方走廊转角位置(因为在西面三楼有一名卫兵视线会扫瞄到二、三楼部份位置),Beret爬行到刚才Spy杀死守卫的地方放置Decoy,之后爬到走廊转角埋伏,便可引诱在楼梯上的两名守卫上来从后杀死,Spy再立即搬走尸体放好;Sniper从爬梯再到达城墙上三楼,找位置瞄准西面一名大炮手,Driver就沿爬梯上二楼,到达坦克旁楼梯准备,Sniper趁机射杀炮手,Driver立即登上PANZERII坦克,清除其余在广场增援及部份在二楼的敌人(记得破坏V2火箭)。

最后在总部附近高层位置、天台等地方,就由Spy小心续一注射毒针超渡剩余敌人,Sapper登上总部门外,放置一枚炸弹炸毁总部后,所有队员就可以光荣地完成最后任务,乘坦克往西南方大路撤离!

结束语

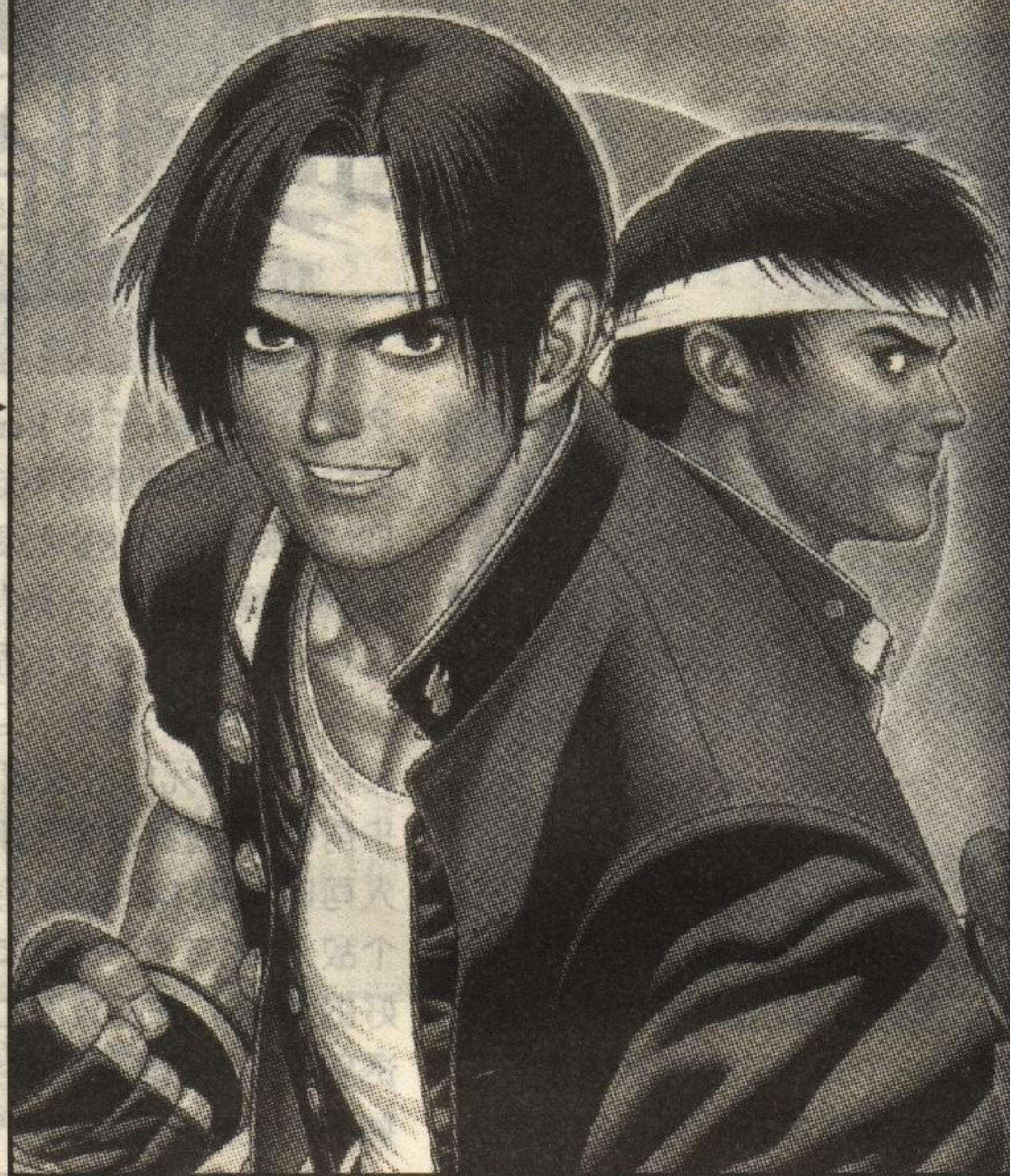
本作是西班牙一游戏制作小组的处女作,其设计思想神想天外,为目前没有什么新颖题材及创意的即时战略类游戏带来了一股新风,对我们这些喜爱即时战略类游戏的玩家来说是一个好的作品。

敬请留意



(以上为暂定封面图案)

封面变更



《格斗秘笈》将于10月底上市

欢迎邮购，免收邮费！

①邮购地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收)
邮编:710054
咨询电话:029－7809070
②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。

汇集迄今为止所有格斗游戏大作，系统、出招、连续技等滴水不漏；开发秘话、设定原画全新亮相！

一个令人眼花缭乱的格斗世界在本书中展开，一个强者的梦想将会由此实现！

邮购信息

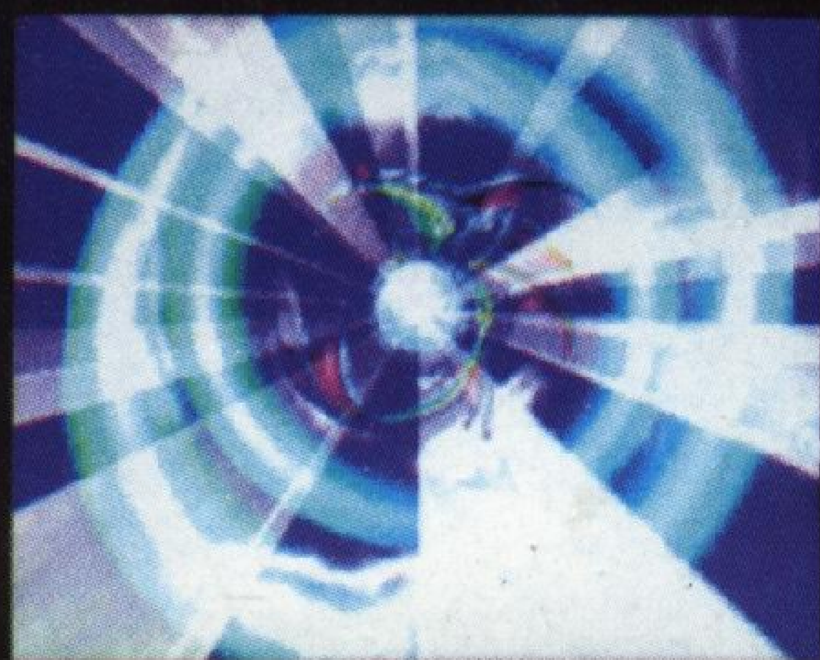
《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元 优惠价15元	《电子游戏典藏本》 原定价25元 优惠价20元	《电子游戏最新指南与攻略之一》 定价:22元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'97上半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22元
《电脑游戏最新指南与攻略》 定价:22元	《电子游戏技巧(3)》 定价:10元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价:22元 免邮费

因暑期已过，所以部分书目的优惠措施已终止。长期以来，邮购业务得到广大读者的支持，在此谨致谢意。

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编:710054
②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:029－7809070













サウザンドアームズ

—— Thousand Arms ——

机种：PS　类型：RPG　厂商：ATLUS　媒体：CD-ROM



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元